#333 PS4 • PS5 • XBOX ONE • XBOX SERIES X • SWITCH • PC • MOBILE • VR

# POWER UNLIMITED

MEGADEALS IN GAMELAND WAT BETEKENEN ZE VOOR JOU?

A NETFLIX SERIES

ARCANE

LEAGUE OF LEGENDS



WWW.PU.NL
MAART 2022
€ 6,75




## VOOR DE LIEFDE VOOR LOL

2022 IS HET JAAR VAN DE TERUGKERENDE MEGA-FRANCHISES • TRIPPEN IN TOKIO MET EEN HORRORSAUS • ONT-BENEN, ONT-ARMEN EN ONTHOOFDEN IN DE DEAD SPACE REMAKE • WORD RIJK VAN OUWE GAMES MET EEN FOLIETJE EROMHEEN • THE SETTLERS IS NIET ALLEEN VOOR DUITSERS • MARTEL JEZELF MET KUNGFU • WAT JE KRIJGT ALS HALO PORTAL DOET



Bij Power Unlimited kun je nu zélf bepalen hoe jij je abonnement wilt hebben. Betaal je liever in één keer voor het hele jaar of per half jaar? Dan hebben we twee abonnementsvormen waarvan een met een wel heel aantrekkelijk aanbod. Kies zelf de voor jouw ideale variant.

## 1 EEN JAAR

**12 maanden** Power Unlimited
Voor maar **€ 64,95** (€ 5,41 per editie)

VOORDELIGSTE KEUZE

## 2 EEN HALFJAAR

**6 maanden** Power Unlimited
Voor maar **€ 38,00** (€ 6,33 per editie)







+ Gratis lezen op pc, tablet en smartphone

**GA NAAR PU.NL/ABONNEREN**

Check Twitch.tv/PowerUnlimited!

# IT'S ALL IN THE GAME

## Onverwachte vriendschap



In een wereld vol wandelende lijken, agressie en leed is het goed voor de ziel om zo nu en dan stil te staan bij de meer wholesome momentjes. Dat je er ledematen voor af moest hakken en schedels voor moest inslaan, tja, dat neem je in Dying Light 2 maar voor lief.





## De schone Kratos



Om de periode tot Elden Ring te overbruggen ben ik wat blasts from the past aan het herspelen. God of War is er eentje van en shit, wat ziet de game er toch schitterend uit op m'n nieuwe tv'tje! Dat helder blauw van Kratos' uitrusting (zo fijn, die new game+), de gedetailleerde gouden graveringen op het harnas. Zelfs het vurige lemmet van de Blades of Chaos, hoe klein het ook is, ziet er prachtig uit. Het is duidelijk: ik vermaak me prima tot 25 februari!

## GTA: Redemption



GTA Remastered Trilogy een tegenvaller? Tja, misschien had Rockstar de graphics nog wat mooier kunnen maken en de gameplay wat soepeler, maar toch heb ik die shit weer he-le-maal kapot gespeeld. En geloof me: als je op je tweede scherm de PS2-versies ernaast hebt lopen, is het verschil echt dag en nacht. Kijk dan hoe mooi haarscherp Big Smoke de pijp uit ligt te gaan! Ik heb dus nog alle vertrouwen in Rockstar. Laat GTA VI maar komen!






## Los huidje



Er is genoeg om onder de indruk van te zijn in Horizon Forbidden West, zoals je in de review-sectie van deze PU kan lezen. Maar waar ik nog het meest van overdonderd was, is dit oude mannetje. Het is bizar hoe gedetailleerd zijn hoge leeftijd wordt weergegeven: van de rimpels in z'n gezicht en de aders in zijn armen tot en met de losse huid op z'n rug. Oud is ook echt OUD in Forbidden West!



Pag. 022

Pag. 024



Pag. 052



Pag. 060



Pag. 062

## COVERVIEW


012 *ARCANE*


## FIRST LOOK


018 *DEAD SPACE* PS5 / XBOX SERIES X/S / PC


## PREVIEWS


022 *GHOSTWIRE: TOKYO* PS5 / PC

024 *THE SETTLERS* PC


## SPECIAAL


028 *JURJEN WEERLEGT TIEN MISVATTINGEN OVER DE SHOPPING SPREE VAN MICROSOFT EN SONY*

034 *RON CHECKT OF DE AAA-AMBITIES VAN FREE-TO-PLAY SHOOTER SPLITGATE NIET TE VER GEGREPEN ZIJN*

036 *ALIE EN LAURA DRINKEN EEN KOP THEE TERWIJL ZE TWEEDEHANDS GAMES BESPREKEN*

038 *PETER BLIKT VOORUIT OP HET JAAR VAN DE COMEBACKS MET HARRY POTTER, AVATAR EN THE LORD OF THE RINGS*

044 *DWAYNE GAAT OP REIS EN NEEMT JOU MET ZICH MEE*

046 *GRADDUS ZWICHT VOOR DE SEALED GAMES HYPE... OF IS HET EEN BUBBEL?*

050 *JURJEN VRAAGT ZICH AF WAAROM WE ZO HOUDEN VAN SCHOONMAKEN - IN GAMES, TENMINSTE*


## REVIEWS


052 *HORIZON FORBIDDEN WEST* PS4 / PS5

056 *POKÉMON LEGENDS: ARCEUS* SWITCH

060 *DYING LIGHT 2* PS4 / PS5 / XBOX ONE / XBOX SERIES X/S / PC

062 *SIFU* PS4 / PS5 / PC

066 *OOK GESPEELD:* *DEATH'S DOOR • UNCHARTED: LEGACY OF THIEVES COLLECTION • ELASTO MANIA REMASTERED • WINDJAMMERS 2 • VAGANTE • LIFE IS STRANGE REMASTERED COLLECTION • PUPPERAZZI*


## VAST


004 *IT'S ALL IN THE GAME*

006 *DE REDACTIE*

008 *OPUNIE*

027 *VANAF NU WORDT HET SPECIAAL*

064 *VR VIEW*

071 *QUIZT JE DAT?*

072 *SMORGASBORD*

074 *NEO'S ART*





## COLOFON

**POWER UNLIMITED**

RESHIFT

**HOOFDREDACTEUR** *Wouter Brugge*
**EINDREDACTEUR** *Marvin Toepoel*
**REDACTIE** *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Samuel Hubner Casado, Tjeerd Lindeboom, Willem van der Meulen, Raf Picavet, Jurjen Tiersma, Jacco Peek, Laura Kempenaar, Lucas May, Marvin Toepoel, Alie Sierkstra, Peter Koelewijn, Dwayne Vrancken, Cody van den Bogert, Martin Verschoor*
**UITGEVER** *Martijn Kollau*
**REDACTIE-ADRES** Power Unlimited • Nijverheidsweg 18 • 2031 CP • Haarlem
**VORMGEVING** *Johnny Rijbroek*
**ILLUSTRATIES** *Jordi Peters, Neomi van Aerde*
**VIDEOPRODUCER** *Enno de Graaf*
**ADVERTENTIES AANLEVEREN**
*Marco Verhoog*
**KLANTENSERVICE**
Tel. 023-5364401
**DRUK**
Senefelder Misset Doetinchem

**ABONNEMENTEN**
Abonneren kan via de website
**www.pu.nl**
Het Power Unlimited-abonnement bevat 12 edities, waaronder twee extra dikke nummers. Je krijgt dus 10 PU-magazines thuisgestuurd.
Een jaarabonnement kost € 64,95 (los nummer kost € 6,75, een dubbelnummer € 9,95). Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur.
Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

**OVER OPZEGGEN:**
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd. Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via **023-5364401**.

***PERSOONSGEGEVENS***
Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer, op in een gegevensbestand. De verwerking van jouw gegevens voeren wij uit conform de bepalingen in de Algemene Verordening Gegevensbescherming. De gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van afgesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie en, indien je daar toestemming voor hebt gegeven, om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen.
Je kunt jouw persoonsgegevens opvragen om inzicht te krijgen in welke gegevens wij van je hebben, deze te corrigeren of, na beëindiging van de abonnee-overeenkomst, te laten verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan Reshift Digital, afd. klantenservice, Nijverheidsweg 18, 2031 CP Haarlem of een e-mail naar **klantenservice@reshift.nl**

# DE REDACTIE

## DE DRANG






Kijkend naar mijn collectie comics, films (dvd's en blu-rays los van elkaar, alfabetisch op genre), statues/action-figures, games (vooral mijn 360-verzameling is UITGEBREID) en consoles, lijkt verzameldrang een belangrijk deel te zijn van mijn geekiness. Tot dat besef kwam ik toen ik afgelopen weekend mijn popcultuurbibliotheek in een doos of 50 naar onze nieuwe woning verhuisde, en het samenvoegde met die van mijn vriendin. Binnen al die pagina's van boeken en op die schijfjes bevinden zich allemaal verschillende werelden, terwijl de beeldjes en figuurtjes stukjes van die universums zijn die op magische wijze in een IRL object zijn veranderd. Ik voel me niet alleen een curator van een mini-popcultuurmuseum, maar ook heer en meester van mijn eigen multiverse.
Graddus heeft ondertussen een verzamelwoede ontwikkeld waar ik me nog niet eens aan gewaagd heb: sealed retrogames. Verderop in deze PU legt hij haarfijn uit hoe deze, potentieel dure of lucratieve hobby pure nostalgie in je aderen kan pompen. Tips, bizarre cijfers en gekke anekdotes; Graddus weet alles over ouwe games met een plastiekje eromheen!
Ook op metaniveau zijn collecties een ding. De grote gamebedrijven zijn namelijk flink wat studio's en uitgevers aan het verzamelen, met in het bijzonder Microsoft. Het bedrijf achter Xbox was na de aanschaf van Bethesda nog niet uitgewinkeld, waarna ze, in de allergrootste megadeal in de game-industrie ooitevah, een astronomisch bedrag hebben uitgegeven voor de aanschaf van Activision Blizzard. Jurjen heeft zich in deze acquisitie verdiept en stelt de grootste misvattingen over de deal aan de kaak, om jullie weer lekker slapende gamers te laten worden.
Ook binnen onze zo geliefde digitale werelden is verzamelen vaak een ding. Pokémon bijvoorbeeld, in het feodale Hisui, iets wat Jacco erg graag doet zo blijkt uit zijn review van Pokémon Legends: Arceus. Ikzelf heb voornamelijk stukken robo-ingewanden bijeengegaard, in een game die in onze top 3 van meest geanticipeerde games van 2022 prijkte. Jawel, het langverwachte Horizon Forbidden West wordt verderop in dit blaadje ook gereviewd!
Maar wat je vooral moet verzamelen, beste lezer, naast digitale ervaringen en fictieve verhalen, zijn Power Unlimiteds. Pik ze op in de winkel of laat ze thuis bezorgen, met een grote voorkeur voor die laatste. Want tussen die 50 dozen die je, op een goede dag, naar je nieuwe zolder brengt, moeten toch op z'n minst een paar gevuld met PU's zijn. Een échte curator van een popcultuurmuseum of heerser van een multiverse, kán simpelweg niet zonder. ● *Wouter*

## Ondertussen...

Cody



**Sprak deze maand...**

...met Adriaan! Ze zeggen dat het teleurstellend is om je helden te ontmoeten, maar in het geval van Aad van Toor is dat onjuist. Het interview veranderde al snel in een openhartig babbeluurtje. Zo vertelde hij ons dat hij nog elke dag leeft volgens zijn eigen motto: 'Altijd blijven lachen.' Wat een held.

Jurjen



**Vierde deze maand...**

...dat ik al 30 jaar in de gamesindustrie werk! In april 1992 begon ik bij Nintendo, sinds 1998 werk ik als freelancer voor verschillende gamebedrijven en -media. Deze foto komt uit 1999, een jaar waarin Shigeru Miyamoto geen kans voorbij liet gaan om mij voor aap te zetten.

Graddus




**Begon deze maand...**

...aan een nieuwe hobby: sealed games verzamelen. Hoe, wat en waarom lees je op pagina 46.

Marvin



**Doorzat deze maand...**

...de 'fucking-hell-m'n-baard-jeukt-als-een-motherfucker-maar-ik-wil-in-stijl-Dying-Light-2-kunnen-spelen-als-een-of-andere-post-apocalyptische-survivor-en-dat-zonder-te-krabben'-periode. Ja, olympisch kampioen galgje spelen right here.

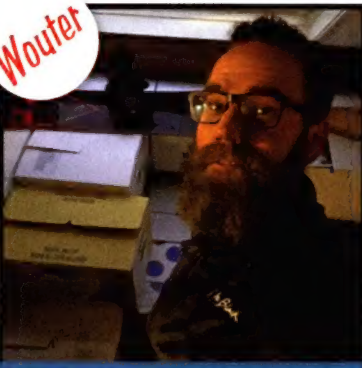
Raf



**Bracht deze maand...**

...'a spoon to a knife fight.'

Wouter



**Was deze maand...**

...zoals je in het redactioneel kunt lezen, verhuisd naar wat de meest geeky woning van het westelijk halfrond gaat worden. Maar vooralsnog is alle nerdy shit geboxt!

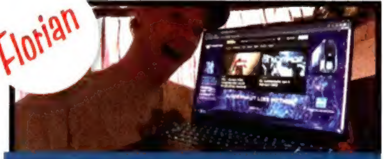
Martin



**Hosselde deze maand...**

...een nieuw keyboard voor mezelf... met Oled-scherm! Daar moet een logo op, natuurlijk.

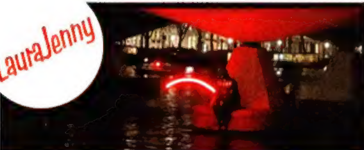
Florian



**Kreeg deze maand...**

...een hele vette Legion 7-laptop met een RTX 3080 te leen van Lenovo! Niet alleen kan ik de Powerpraat nu opnemen in zo'n beetje 16K/240fps, maar ook voor de VR View is het heel fijn. Virtual reality-games hebben er nog nooit zo strak uitgezien.

LauraJenny



**Kwam deze maand...**

...bij een wandeling in de hoofdstad wel een heel opmerkelijk beeld tegen: Darth Vader die zit te vissen. Naar complimentjes zeker?!

JJ



**Had deze maand...**

...na ruim 30 jaar mijn woning uitgespeeld...

**Wordt vervolgd...**

# Koude kletsers

Ooit begonnen als meme, maar nu werkelijkheid: de Xbox Series X Mini Fridge. Ja, een Xbox Series X waar je dus je drankjes in kan koelen, en dat compleet officieel van Microsoft. Natuurlijk moest Florian zo'n machine hebben en kijk 'm eens trots staan naast z'n koelkast. Als een pauw.





# Bye bye

Afscheid nemen is nooit leuk en al helemaal niet als het om een extra fijne collega gaat. Lucas vond het tijd om zijn vleugels te spreiden in de game-industrie en gaat dus 'wat anders doen'. Jammer voor ons, maar dat is helaas hoe die dingen gaan. Veel succes met je nieuwe job! En als je nog een PS5 zoekt, moet je gewoon Lucas een dm sturen...

# Bye bye bye

Nog meer mensen die afscheid nemen, maar gelukkig komen er ook weer nieuwe bij. Oftewel de wisseling van de wacht in stagiair-land. Traditiegetrouw gaat dat bij ons gepaard met een speech van producer Enno, cadeaus waar we zelf net iets te hard om moeten lachen en een foto waarop we allemaal een soort van juichen.





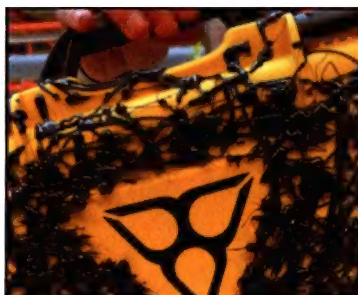
# Een nieuwe spot!

Als je gaat verhuizen zijn wij de laatste die je moet bellen, want van sjouwen met dozen worden we niet gelukkig. Waar we wel gelukkig van worden is ons spiksplinternieuwe kantoor. Deze oude garage is omgetoverd tot een hypermoderne gamingcompound, waarvandaan we onder andere dit fraaie magazine voor je gaan maken en onze online platformen vullen met de nodige gekkigheid. Langzaamaan zal het nu nog strakke pand een georganiseerde chaos worden die we 'onze redactie' zullen noemen. Dus wil je ons fanmail sturen, of taart komen langsbrengen, houd er rekening mee dat ons redactieadres is veranderd! En doe maar extra slagroom... lekker.

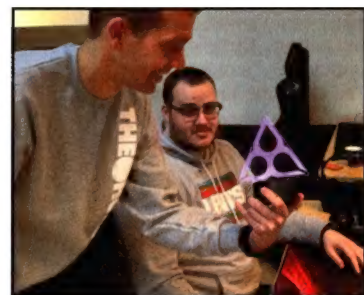


# Perskit van de maand!

De afgelopen maand kwam Rainbow Six: Extraction uit en om dat te vieren kregen we een plakkerige koffer opgestuurd met inhoud! Natuurlijk zat er een action figure in en wat foto's en ander spul, maar kijk dit kekke lampje nou. Daar word je toch gelukkig van?







**Power Spy**

- FromSoftware heeft bekendgemaakt dat Elden Ring binnen een uur of dertig uit te spelen is.
- Dat betekent dat Wouter er een dikke week mee bezig is.
- Als hij mazzel heeft.
- En om het er allemaal even goed in te wrijven: over Sekiro deed hij een paar dagen.
- Dit in tegenstelling tot een Amerikaanse gamer die het spel in twee uur uitspeelde...
- ...puur op gehoor en herinnering.
- Anyhow, na de dertig uur van de campaign zijn er volgens FromSoftware nog tientallen uren aan fun over in de open wereld.
- Het is maar wat je fun noemt...
- De Powerspy snapt overigens wel dat er mensen zijn die de extreme moeilijkheidsgraad leuk vinden.
- Sommige mensen houden ook van ananas op hun pizza.
- Voor het geld dat Microsoft voor Activision Blizzard betaalde, hadden ze dus ook Nintendo + Capcom + CD Projekt Red kunnen kopen.
- Is Call of Duty dan echt zo leuk...
- De Powerspy beseft wel dat als Microsoft Nintendo had gekocht, de wereld te klein was geworden.
- Daar is het conflict tussen Rusland en Oekraïne soort van peanuts bij.
- Er waren mensen die dachten dat de aankoop van Bungie door Sony een rechtstreekse reactie was op Microsofts aankoop van Activision Blizzard.
- Alsof PlayStation-baas Jim Ryan na een tweet op sociale media in totale paniek een paar publishers belt of ze te koop zijn.
- Of een advertentie in de krant laat zetten. 'Ontwikkelaar van populaire singleplayer-games zoekt multiplayergigant om samen leuke dingen mee te doen. Kinderen geen bezwaar...'
- Niet alleen Microsoft had overigens interesse in Activision Blizzard. Ook EA had wel oren naar een overname. »



# OPUNIE

# TOTALE SHOPPING SPREE

Na de toch al niet misselijke aankoop van Bethesda, sloeg Microsoft opnieuw als donderslag bij heldere hemel toe. En nog een stuk harder ook. Voor een whopping 68 miljard dollar werd Phil Spencer de baas van Activision Blizzard. Alsof het niets is. Twee weken later eigende Sony zich Bungie toe. Voor iets minder geld, dat wel: 3,6 miljard dollar. Studio's kopen is dus hot.

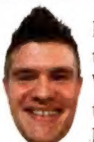
Het is allemaal een dikke berg met centen. Bijna niet voor te stellen. Waar we ons wel een voorstelling van kunnen maken is de mogelijke impact van al deze deals. En daarom vroegen we de redacteuren wat ze van de beide deals vonden: briljant, of een kat in de zak kopen?




## MICROSOFT KOOPT ACTIVISION BLIZZARD



CEO Bobby Kotick wordt weer aanzienlijk rijker en mag wat langer aanblijven, en Microsoft dwarsboomt Sony door in de toekomst al deze franchises exclusief voor Xbox en/of PC te maken. Sorry dat ik de champagne niet ontkurk bij dit nieuws. Ik hoop voor de Activision Blizzard-medewerkers dat Microsoft het bedrijf gauw een betere werkplek maakt, maar ik zie het somber in.



Briljant, want alhoewel Activision de laatste jaren te veel op een paar melkkoeien heeft geteerd (CoD, WoW etc), hebben ze een schatkamer aan ongebruikte, nog steeds gigantisch populaire IP's die OP Z'N MINST een aanwinst zouden zijn voor Game Pass. Pitfall! remake, PLS!!! Daarnaast straalt de hele overname power uit, zo van: wij zijn Microsoft en wij kopen je huis, auto en vrouw van je als we daar zin in hebben. Iets waar Sony, met z'n veel minder diepe zakken, terecht bang voor moet zijn.



Ik vind het erg, erg veel geld. Voor dat bedrag hadden ze bijna Nintendo en Take-Two kunnen kopen. Alles draait om de vraag hoe sterk de Call of Duty-franchise is en of Blizzard de magie nog weet te hervinden. En dat zijn toch twee grote 'iffies'.

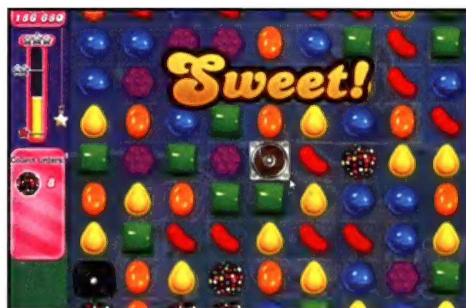


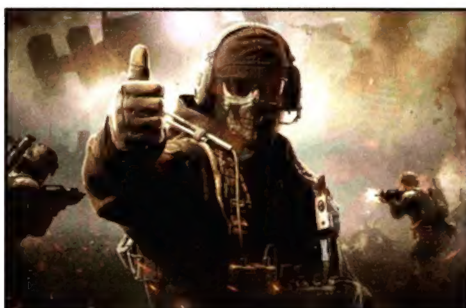
Dit heeft weinig met games an sich te maken en alles met een strategische, financieel geïnspireerde zet. Als gamejourno ben ik per definitie achterlijk over zelfs maar de kleinste strategische moves... en blij dat JJ die last op zijn schouders wil nemen. Mijn 5 cent? Als het er uiteindelijk op uitdraait dat meer games op minder platformen verschijnen kan ik niet anders dan dat betreuren.

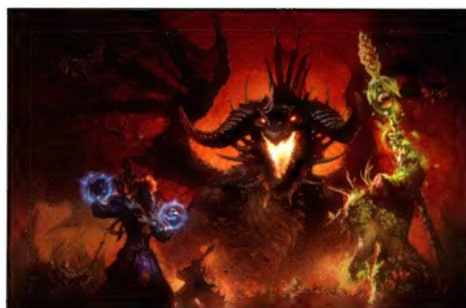


Het is een werkelijk briljante zet van Microsoft om zo even z'n enorme, groene penis op tafel neer te plempen. Met franchises als Call of Duty en Candy Crush in de buidel zal de overname voor een gigantische extra inkomstenbron zorgen, dus qua financiën zit het vast ook wel snor. Om nog maar te zwijgen over de stijlpunten die ze hier mee scoren. En aangezien ik niet verwacht dat Xbox nu Activision Blizzard-games exclusief maakt, denk ik dat het voor gamers ook een positieve deal is (zeker als je Game Pass hebt). Nu hopen dat al het interne gezeik bij ActiBlizz kan worden opgelost en dat de nodige middelen ingezet worden om hun gloriejaren te doen herleven. Ik wil gewoon weer elke dag (een goede!) World of Warcaft kunnen spelen, verdomme. Het liefst op m'n Series X, als het even kan.







"Dit gaat toch echt ver voorbij alles wat ik ooit heb gedaan."



*Xbox-baas Phil Spencer over aankoop Activision Blizzard.*

# SONY KOOPT BUNGIE



Ik vind deze move medium briljant, vooral als snelle tegenreactie op de powerplay van Microsoft. Maar laten we eerlijk zijn: een overname van zo'n 4 miljard dollar tegenover eentje van 70 miljard, is een beetje alsof je met je Ford Focus een Lamborghini uitdaagt bij het stoplicht. Misschien hebben de Japanners de Amerikanen nu alleen maar boos gemaakt, iets wat zo'n 75 jaar geleden ook al gebeurde. En we weten allemaal hoe dat afliep...



Ongeveer hetzelfde als Microsoft-Activision. Destiny 2 was al speelbaar op de PS5, dus het is vooral een verschraling van de gamesindustrie. PC-versies van hun toekomstige games zijn mogelijk, maar Bungie-fans met alleen een Xbox kunnen maar beter geld gaan sparen voor een PS5. Ze geven geen miljarden uit om Microsoft een handje te helpen. En vice versa.

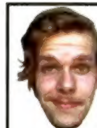


Deze aankoop klinkt voor mij volledig logisch. Ook Sony moet van alle markten thuis gaan zijn als ze Nintendo en Xbox willen weerstaan. En op het gebied van games as a service scoren ze niet goed. Sony is een singleplayer-powerhouse. Met de aankoop van Bungie kunnen ze nu ook de multiplayerwereld gaan veroveren.






Bungie van Apple via Microsoft naar Sony? Oh, the irony. Briljant of gezakte kat? Ik zie het als een counter die me weinig doet, voor de rest: zie m'n reactie op de Activision Blizzard-overname.



"Goh, wat schattig", dacht ik toen ik het nieuws over Bungie las - wat natuurlijk volstrekt belachelijk is aangezien we nog steeds spreken over miljarden dollars. Toch, het is wel beduidend minder dan die andere deal, en ook een veel minder briljante zet. Ja, in theorie kan Sony nu beter inzetten op multiplayergames, maar het is niet alsof alles wat Bungie aanraakt in goud verandert.

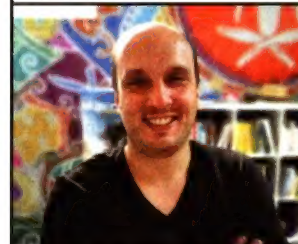
## SERIOUS GAMING





*Je hebt overal sites voor. Dus ook een met katten die Pokémon-knuffels knuffelen.*

**"We maken de NFT's echt voor de gamers. Het is echt gunstig voor hen. Maar ze snappen dat op dit moment niet."**



*Ubisofts Nicolas Poulard vindt jou gek.*

# WIE KOST WAT?

Als we Sony, Microsoft en de analisten uit de industrie mogen geloven, dan is het nog lang niet afgelopen met de shopping spree. Er gaat meer komen. Wat, wanneer en voor hoeveel? Dat weet niemand. Dat soort onderhandelingen zijn mega geheim. 99,9% van het eigen personeel weet zelfs van niks.

Maar goed, shoppen dus. Dan willen we ook weten wat er in de aanbieding is. Onderstaand rijtje toont de uitgevers aan die op dit moment nog onafhankelijk opereren. De prijs is afgeleid aan de zogenaamde 'marketcap'. Dat is de prijs per aandeel maal het aantal aandelen dat op de markt is. Dus mocht je nog wat spaarcenten of bitcoin hebben...

**Nintendo:** 55 miljard dollar
**Electronic Arts:** 38 miljard dollar
**Take-Two:** 18 miljard dollar
**Bandai Namco:** 15 miljard dollar
**Ubisoft:** 7 miljard dollar
**Konami:** 6 miljard dollar
**Square Enix:** 5,9 miljard dollar
**Capcom:** 4,9 miljard dollar
**CD Projekt Red:** 4,9 miljard dollar
**Sega:** 3,6 miljard dollar




## Power Spy

- De Powerspy leek dat persoonlijk een veel betere deal. Kon hij al zijn gal over microtransacties en mogelijke NFT's op één partij richten in plaats van twee.
- We kunnen overigens wel de hele tijd over PlayStation en Xbox praten, maar ondertussen is de Switch mooi wel de best verkopende console van Nintendo ooit.
- Inderdaad, beter dan de voorkeursconsole van elke huisvrouw/-man, de Wii.
- Kun je nagaan hoe succesvol de Switch zou zijn als deze 40+-dames doorhebben dat je met de Joy-Cons ook kunt zwieren en zwaaien...
- Maar vertel dat maar niet verder.
- Eén Wii Sports was wel genoeg.
- Apex Legends is sinds deze maand de meest gespeelde en de meest geld opleverende shooter van EA. Niet meer Battlefield dus.
- Dat is toch alsof Fortuna Sittard Ajax aflost als kampioen.
- Martin is het hier overigens niet mee eens en is bovendien al jaren hartstochtelijk fan van Fortuna Sittard.
- De opmerkelijke switch geeft eens te meer aan dat Free to Play meer en meer de way to go is voor shooters. Gamers willen er niet langer vol voor lappen.
- Want 70 euro voor een game betalen doen alleen 'domme' mensen.
- Maar wel voor 200 euro neppe jasjes en schoenen kopen om je character mee te customizen.
- Er doen sterke geruchten de ronde dat CD Projekt Red de next-gen-versie van Cyberpunk ergens rond midden/eind februari wil uitbrengen.
- Hopelijk begrijpen ze nu wel dat voor een launch een game áf moet zijn...
- PlayStation heeft een patent laten vastleggen voor een minder kwetsbare controller waar de sticks van kunnen inklappen.
- Ja, zo wordt controllers smijten steeds minder leuk voor JJ.
- De prijs voor non-nieuws van de maand gaat naar Rockstar, dat via een tweet meldde dat ze al een tijd met GTA VI bezig zijn. »

**Power Spy**

● Ja duh, alsof ze gisteren zouden bedenken, 'misschien eens een vervolg maken op iets wat 150 miljoen keer verkocht is'.

● Overigens is de baas van deze productie niet te benijden.

● Je zou toch maar een game moet maken die het beter gaat doen dan 150 miljoen stuks verkopen...

● Moet je wel hoog in je zelfvertrouwen zitten als je dan roept 'sure, eitje'.

● Overigens werd de aankondiging dat Rockstar aan GTA VI werkt, exact 8 jaar, 4 maanden en 6 dagen na de launch van GTA V gedaan.

● Mocht je ooit nog een potje Triviant spelen.

● De aandelen van Take-Two (eigenaar Rockstar) schoten na het plaatsen van de tweet wel als een pijl omhoog.

● Een normale ontwikkelaar moet een goede game maken om de aandelen van hun uitgever een beetje omhoog te krijgen.

● Bij Rockstar volstaat één tweet voor een steile stijging.

● Het was dan wel weer de meest gelikete tweet ooit in de gamesindustrie.

● Een Triple-A-tweet dus.

● Schmooey, de voorheen beste Guitar Hero-speler ter wereld, is van zijn voetstuk gedonderstraald.

● De video's waarin hij ultrasnel en foutloos de meest lastige tracks speelde, bleken allemaal fake en geëdit.

● Dat heet, om in muziektermen te blijven, valsspelen.

● Er schijnt aan een film gebaseerd op It Takes Two gewerkt te worden.

● De Powerspy vraagt zich af of je die dan ook verplicht met zijn tweeën moet bekijken.

● In de maand van de mega-aankopen in de gamesindustrie mag natuurlijk de aanschaf van Wordle door de New York Times niet ontbreken.

● Een miljoen dollar was de prijs voor een project dat iemand puur voor de gein in een paar dagen in elkaar zette.

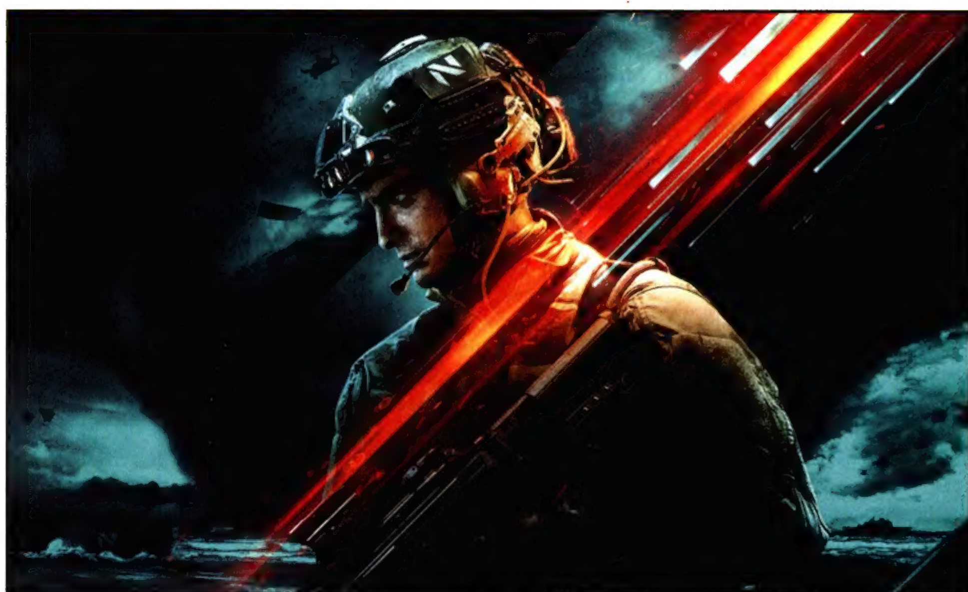
● Dat heet nog eens efficiënt werken.

● Doen we bij de PU ook. »

OPUNIE

# BATTLEFIELD IS NIET LANGER EA'S NUMMER 1 SHOOTER

We zagen het al een beetje aankomen. De laatste Battlefield liep niet zo lekker en de servers oogden leeg. Maar het is erger dan je denkt. De verkoopcijfers blijken namelijk zo matig dat de serie niet langer dé FPS van EA is. Die eer gaat nu naar Apex Legends. Hoe dan?





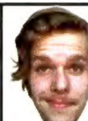
Gezien de huidige staat van Battlefield 2042 is het terecht: Apex demonstreert een roestvrijstalen conditie. Al hoop ik toch nog dat BF ergens in de toekomst weer langszij komt.



Al schiet je me dood. Ik speel shooters alleen voor de singleplayer en houd het dus lekker bij fijnproever-titels als Sniper Elite in plaats van series die hun hoogtijdagen allang achter zich hebben liggen.



Eigen schuld dikke bult. Je kunt niet en fans van Battle Royale én fans van oldschool Battlefield te vriend houden. Ik heb echt niks met Apex, maar het format is in ieder geval altijd duidelijk en hetzelfde geweest.



Tja, moeten ze maar niet een stomend hoopje uitwerpselen uitbrengen. Als ik al een Battlefield opstart is het Battlefield 1, dat vind ik nog altijd een geweldige game. Sindsdien trekt de franchise me totaal niet meer - net als Apex Legends eigenlijk, maar díé game levert in ieder geval kwaliteit en voldoet aan de verwachtingen van z'n spelers. Battlefield doet maar wat.

# STAR WARS-MANIA

Star Wars is tof. Daar hoeven we niet al te lang over te discussiëren. Af en toe een vette Star Wars-game is daarom ook van harte welkom. Maar acht binnen een jaar of twee a drie? Hoe dan?

En toch is het zo. Sinds Disney de Star Wars-licentie niet meer exclusief aan EA vergeeft, is iedereen er op gedoken. En dus gaan we de komende jaren de volgende acht Star Wars-games spelen. Begin alvast maar met sparen.



**Star Wars Jedi: Fallen Order 2**
Opvolger van een fantastisch eerste deel.

**Respawns Star Wars-FPS**
Nog een shooter van Respawn in de Star Wars-setting.

**Lego Star Wars: The Skywalker Saga**
Elke (hoofd)film zit in deze game verwerkt. Vandaar dat het al een aantal keer uitgesteld is.

**Bit Reactors Star Wars-strategiegame**
Inderdaad, een RTS-game in het Star Wars-universum.

**Star Wars Eclipse**
Game van de makers van Heavy Rain en Detroit: Become Human, developer Quantic Dream. Speelt af in het High Republic-tijdperk, dat nog weinig verwerkt is in games of films.

**Knights of the Old Republic-remake**
Helemaal opnieuw opgezet voor de PS5 en PC.

**Star Wars: Hunters**
Alleen voor de Switch en mobiele devices. Het betreft een third-person arena-actiegame.

**Ubisofts Star Wars Project**
Gemaakt door de mensen achter The Division. Verder weinig over bekend

twitter.com/GKJJ

# IK VIND GRAN TURISMO ALTIJD EEN RARE GAME




Op donderdagochtend 3 februari startte ik direct nadat de wekker ging YouTube op om daar de State of Play van de vorige avond te bekijken (sorry, ik was om 23:00 uur al in slaap gemieterd). Een State of Play die compleet draaide om Gran Turismo 7. 30 minuten aan pure car-porn trokken aan mij voorbij. Ik keek er met open mond naar.

Je hebt de kop van dit artikel al gezien. Mogelijk ben je daardoor zelfs aan dit artikel begonnen. De kop klinkt inderdaad weird. Maar ik meen wat ik daar stel: ik vind Gran Turismo een maffe game. Misschien vind ik het wel helemaal geen game. Het spel is zo achterlijk klinisch, van de gameplay tot aan de menustructuur aan toe, dat ik eerder neig naar de omschrijving 'studiemateriaal' of 'race-simulator'. Elke game heeft wel een vorm van losheid, van humor, in zich. Gran Turismo nooit. Maker Yamauchi is een bloedserieus en uiterst saai mens. Hij wil geen game maken, maar een digitale manier om het rijden op vier wielen zo accuraat mogelijk op je scherm te toveren. En dat lukt hem aardig.

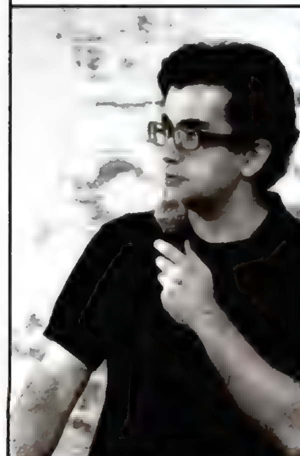
De extreem klinische uitvoering zorgt ervoor dat ik bij het 'spelen' van Gran Turismo altijd aan werk denk. Hard werken om in een gortdroge omgeving wagens en licenties te verdienen. Hard werken om te leren hoe je een bepaalde wagen upgradet zodat 'ie sneller en/of wendbaarder wordt. Hard werk om de wagen op de baan houden. Werk dus.

Maar wat een lekker werk is het. Want als je nu denkt dat ik niks heb met Gran Turismo: vergeet het maar. Hoe klinisch het ook allemaal oogt en speelt, dit product werkt enorm in op mijn 'verslavingsspier'. Gran Turismo pusht je op geheel eigen wijze om je garage te blijven vullen. Om wedstrijden te winnen en om hard te werken. Omdat je echt trots bent als je de glimmende bolides in je schuur hebt staan. Je weet wat je gepresteerd hebt en beseft wat het harde werken heeft opgeleverd. En dat is een hele prestatie op zich. Eentje die Gran Turismo tot een baan van buitenaardse kwaliteit maakt.




De natte droom van Halo-fan Wouter

"We zitten nog lang niet in de eindfase."



Analist Serkan Toto over de koopdrift in de gamesindustrie.

## Power Spy

- Hoe korter we de tekst van een review voor de deadline aanleveren, des te minder tijd we er aan hoeven te besteden.
- Dwayne Johnson schijnt in een Call of Duty-film te gaan spelen.
- JJ vindt de film nu al Oscar-waardig.
- Google legt geen focus meer op Stadia.
- Goh...
- In plaats daarvan proberen ze nu de achterliggende techniek aan andere uitgevers te verkopen.
- Om het enorme belang van Stadia binnen de videogamesgeschiedenis te onderstrepen, wil de Powerspy spontaan een quizje in deze rubriek gooien.
- Noem drie Stadia-exclusives op.
- Een strikvraag, want de Powerspy weet niet zeker of er überhaupt drie exclusives zijn geweest...
- Hideo Kojima is nu ook een eigen podcast begonnen.
- Zal ongetwijfeld keilang duren en onbegrijpelijk zijn.
- Ubisoft stopte in februari met hun game HyperScape.
- Inderdaad, Hyper-wat?
- Ubisofts Nico Poulard meldde in een interview naar aanleiding van de boze reacties op hun NFT's dat gamers het niet begrepen.
- De Powerspy is eerder bang dat Ubisoft niet meer begrijpt wat een videogame is.
- Weet je trouwens dat het voor een ontwikkelaar drie tot vier jaar programmeren kost om een goed functionerende auction-house te maken?
- In die tijd had Ubisoft ook een goede game kunnen maken.
- Maar we begrijpen het vast verkeerd...
- Om toch nog even af te sluiten met de shopping spree in de industrie...
- Marvin is er wel blij mee. Wat hem betreft kopen Microsoft en PlayStation de rest vah de uitgevers ook op.
- Hoeft 'ie niet steeds uit te zoeken welke uitgever verantwoordelijk is voor welke game.

# ARCANE: LEAGUE OF LEGENDS

# GAMES ZIJN NU

**Wouter had nooit kunnen verzinnen dat een cartoon over League of Legends met intromuziek van Imagine Dragons zó ontzettend vet zou worden. Maar Arcane is een extreem indrukwekkende Netflix-serie die een veelbelovend tweede seizoen tegemoet gaat, terwijl het de game-industrie even laat zien hoe je je franchise op multimediale wijze moet verdiepen en uitbreiden.**





# MEER DAN GAMES

"Als je een willekeurig iemand tien jaar geleden had verteld dat League of Legends, een MOBA gebaseerd op een custom map van Warcraft III, de ideale game is om een tv-serie van te maken, dan had 'ie je waarschijnlijk naar de dichtstbijzijnde hulppost gestuurd. Want het is niet alsof LoL vol zit met complexe personages, diepe lore of überhaupt iets in de vorm van verhaal. Maar had je destijds Christian Linke voor je gehad, dan kon hij zich waarschijnlijk volkomen in je uitspraak vinden en had hij je er misschien zelfs wel een high five voor gegeven. Tien jaar geleden werkte deze creative director en executive producer van Arcane: League of Legends namelijk al bij Riot Games, om precies te zijn in het team dat aan een heel bijzonder duo werkte: Vi en Jinx. 'We hadden altijd al het gevoel dat er iets bijzonders was aan deze twee.'"

Wouter VINDT LOL GEEN GRAP MEER

## Zusterliefde

Dat Vi en Jinx gelaagde personages zijn met een complexe relatie, dat wordt al na een paar afleveringen Arcane duidelijk. De zusjes, ingesproken door Hailee Steinfeld (Hawkeye, Bumblebee en True Grit) en uiteindelijk Ella Purnell (Army of the Dead, Yellowjackets), vormen het hart en de ziel van de animatieserie, zoals ze altijd al fundamenteel zijn geweest voor League of Legends. Christian Linke: "Ze hebben een andere houding, toon af staan dan het typische fantasy-genre in games. Toen we elkaar de vraag stelden 'willen we de komende jaren aan deze personages blijven werken?' en of we steeds nieuwe scènes met deze characters wilden maken, was het antwoord heel duidelijk. Vi en Jinx hebben een hele rijke relatie die ook veel voor ons betekent."

> "De stijl, de actie, het zogenaamde 'camerawerk' en de manier waarop de personages hun emoties overbrengen, dát is wat deze serie echt uniek maakt."

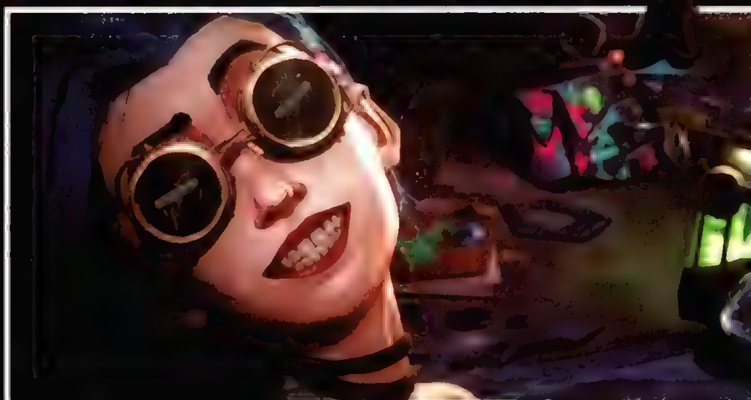
## Van artwork naar écht

Toen Riot Games voor het eerst de LOL-personages begon te ontwikkelen, hadden ze wekelijks 500 dollar uit te geven om artwork te outsourcen. Langzamerhand ging dit over naar cinematics, zoals Twist of Fate die acht jaar geleden gelanceerd werd als een ervaring waarin LoL-spelers hun champions konden zien zoals 'you've never seen them before'. Een grotere stap werd gemaakt met de Get Jinxed-videoclip, waarvoor Riot Games voor het eerst samenwerkte met Fortiche. Christian Linke had deze kleine, Franse studio gevonden na lange zoektochten op het internet en het viel hem vooral op hoe sterk hun 'camerawerk' is. Want ondanks dat ze natuurlijk animatie maken, lijkt het echt alsof er een persoon de gebeurtenissen aan het filmen is. "Er zit een bepaalde imperfectie in hoe je dingen volgt", aldus Linke. "Het voelde niet meer alsof animatie een artificieel ding is, het voelde écht."

## Maximale scifi-fantasy

Echtheid, een zekere vorm van realisme, dat is ook wat Arcane zo goed maakt. Nou klinkt dat gek voor een serie die opgebouwd is uit redelijk bekend aanvoelende fantasy-/scifi-elementen. Want Arcane kent een kwaadaardig regime, zoals de Galactic Empire in Star Wars of de Norsefire Party uit V for Vendetta, maar dan misschien iets genuanceerder. Het spanningsveld tussen magie en technologie is daarnaast een belangrijk thema in de serie, iets wat ook al enorm tot de verbeelding sprak in bijvoorbeeld Dune, terwijl Warhammer 40K zich er eveneens flink mee bezighoudt. Een ander bekend thema is armoede ten opzichte van rijkdom, een klassenstrijd die in Arcane wordt uitgebeeld middels een ondergrondse, rebelse wereld (Zaun) versus een hiërarchische aan de oppervlakte (Piltover). Dit zagen we bijvoorbeeld ook in Alita: Battle Angel, Elysium, The Matrix, Gears of War en Total Recall.

Vertrouwde en bewezen tijdloze thema's heeft Arcane dus, maar dat is natuurlijk niet waar het realisme in schuilt. Die is, gek genoeg, vooral te danken aan de animatie...







LEAGUE OF LEGENDS-KENNER NIELS ZOEKT DE VERSCHILLEN.

## Onvergelijkbare animatie

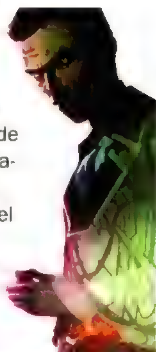
Arcanes charme ligt natuurlijk voor een groot deel in het plot, dat de serie aan de hand van Vi en Jinx probeert te vertellen. Maar de manier waarop ze dit doen; de stijl, de actie, het zogenaamde 'camerawerk' en de manier waarop de personages hun emoties overbrengen, dát is wat deze serie echt uniek maakt. Christian Linke: "We wilden echt een gespreksonderwerp maken voor mensen die al zo lang van deze IP en personages houden." Dat ze dit met zoveel drama en op zo'n expressieve manier zouden doen, dat is niet alleen te danken aan het sterke schrijfwerk, maar ook aan Fortiche z'n bijzondere animatiewerk. Linke: "Als we kijken naar onze favoriete drama-tv-shows, dan zit daar een hoop nuance en subtiliteit in het acteerwerk dat je niet vaak ziet in animatie. In het westen is animatie gemaakt voor kinderen, of de budgetten zijn net te beperkt – maar als je naar de anime-wereld kijkt, dan is daar fantastische verhaalvertelling." Niet dat Arcane er echt uitziet »



## CHARACTERS IN ARCANE VS LOL

### SINGED

Singed zijn screentime in Arcane is zeer beperkt en in League of Legends is hij ook nooit een van de populairste personages geweest. Wel een zeer iconische en invloedrijke Champion, en die status verdient hij misschien ook wel in Arcane. Als het meesterbrein achter de zeer gevaarlijke, verslavende drug genaamd Shimmer, laat hij zowel in Arcane als in League een giftig spoor van vernietiging achter zich.



### CAITLYN

In League of Legends verschijnt Caitlyn als een intelligente, strikte politieagent die haar emoties goed onder bedwang kan houden. In Arcane zien we een kwetsbaarder personage, dat haar eigen plaats in de wereld nog moet vinden. Samenwerkend met haar onwaarschijnlijke partner Vi gaat ze de confrontatie aan met de krankzinnige Jinx.



### EKKO

Ekko's fascinatie met tijd is sterk aanwezig in zowel de game als de serie. Op Summoner's Rift gooit hij er iedere tien seconden een uitspraak als "It's not how much time you have, it's how you use it" uit, om vervolgens met zijn Ultimate ability de tijd enkele seconden terug te draaien. In Arcane krijgen we dit trucje tegen het einde ook kort te zien, wanneer hij nét voor zijn gevecht met Jinx de tijd terugdraait om Powder voor één laatste keer te zien.



### VIKTOR

De half-robot-half-mens-versie van Viktor die League of Legends-spelers gewend zijn is nergens te bekennen in de eerste afleveringen van Arcane. Pas wat later in het seizoen, wanneer zijn gezondheid hem in de steek begint te laten, begint Viktor aan zijn eigen lichaam te sleutelen. Hoewel "Glorious evolution" nog niet volledig plaats heeft gevonden, zal Viktor in seizoen 2 van Arcane ongetwijfeld zijn laatste beetje menselijkheid achter zich laten.



als anime, maar er is duidelijk inspiratie uit Japan gehaald. Het is een van de vele elementen die de animatiestijl opmaken; een unieke mix van oost, west, Europees, Amerikaans, steampunk en fantasy. Zoveel kleuren, zoveel uitingskracht en zo gedetailleerd. Het valt met weinig te vergelijken.

## League of Emotie

"We hebben de beeldkwaliteit van animatie in videogames steeds verder zien ontwikkelen", zegt Linke, "maar toch, om wat voor reden dan ook, is er nooit een diepere exploratie geweest van [échte emoties] in het Westen. Toen ik ging nadenken over onze versie van animatie, besloot ik dat ik dieper en dieper wilde ingaan op het drama en de volwassenheid van verhaalvertelling. Arcane bood een mogelijkheid om dat te doen." En dus gebeurde er iets unieks. Een franchise die qua emoties vooral bekend stond om de woede van zijn spelers ten opzichte van n00bs, transformeerde tot een serie met de meest emotieve personages ooit. Al vanaf de eerste aflevering voel je het verdriet en de machteloosheid van de hoofdpersonages, leef je met hen mee dankzij de prachtige gezichtsuitdrukkingen en overtuigende lichaamsbewegingen. Het helpt daarbij natuurlijk dat ze nogal wat meemaken, die Vi en Powder/Jinx, want de doffe ellende wordt zorgvuldig in hun gezichten gegooid gedurende Arcane. En dankzij die prachtige tekeningen met een soort van geairbrushte look, zit je er middenin.



## ARCANE SEIZOEN 2 (SPOILERIFIC!)

Aan het einde van Arcane s01e09, The Monster You Created, deed Jinx iets wat op z'n minst... een opmerkelijke actie genoemd kan worden. Ze vuurde een arcane crystal rocket af op de raadskamer van Piltover, waar een hoop best wel belangrijke personages aan het vergaderen waren: Jayce, Mel, Viktor, Cassandra en Salo, om er maar een paar te noemen. Daar zullen zeker een paar van aan stukken geëxplodeerd zijn, aangezien Arcane niet bang is om schokkende dingen met z'n characters te doen, dus zou het best wel eens kunnen dat we het in seizoen 2 zonder Mel en Cassandra moeten doen. Dat zal voor Jayce en Caitlyn meteen een goede reden zijn om wraak te willen op Jinx, aangezien het hun partner en moeder betreft. En waarom zal Jayce nu nog z'n best willen doen voor de onafhankelijkheid van Zaun? En wat voor gevolgen zal Jinx haar terroristische aanslag hebben op de relatie tussen Caitlyn en Vi, die het net best wel lekker met elkaar konden vinden? Daarover gesproken, weet Caitlyn eigenlijk wel dat Vi en (destijds nog) Powder het lab van Jayce naar de tering hebben geholpen? Volgens een schrijver van Arcane, Amanda Overton, moet de peacekeeper van Piltover daar nog achter komen, en wie weet hoe ze op deze ontdekking zal reageren.

Verder zit het er dik in dat Viktor verder de duistere kant opgaat tijdens zijn studie naar Hextech, waarbij de kans groot is dat hij zijn lichaam op cybernetische wijze gaat aanpassen. Kijk maar hoe hij er uitziet in de game! Ook zal de relatie tussen Ekko en Heimerdinger vast wat meer screentime krijgen, kunnen we er wel eens achter gaan komen waarom Vander Silco verraden heeft en willen we natuurlijk ook meer te weten komen over de geheimzinnige wetenschapper Singe. Waar ik zelf vooral benieuwd naar ben is of het tweede seizoen ons naar nieuwe locaties gaat brengen. Buiten de muren van Piltover heerst namelijk het Empire of Noxus, en er zijn ook nog gebieden zoals Ixtal en Shurima om te exploreren. Nee, Arcane heeft nog immens veel potentie, dus een tweede, derde en zelfs tiende seizoen zal vast nog niet genoeg zijn om alle mogelijkheden uit te putten!

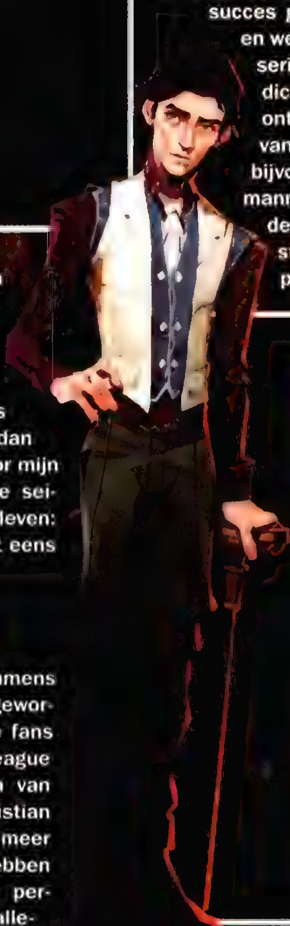
## Arcane scoort

Arcane is een hit, dat weet je omdat Vi een skin wordt in Fortnite. Altijd een handige graadmeter voor succes, die game van Epic! Maar ook de 9.3/10 die de serie op IMDB krijgt zegt wel iets, net zoals de (toevalligerwijs) 9.3 User Score op Metacritic, de 100% op Rotten Tomatoes en de 96% Audience Score op diezelfde site. Arcane: League of Legends is daarmee zelfs de best scorende Original Series van Netflix ooit, waarmee het series The Last Dance, When They See Us en Black Mirror achter zich laat. Toen de derde akte van Arcane op Netflix dropte in november vorig jaar, stond de serie op nummer 1 van de best be-

keken Netflix-series in niet minder dan 30 landen, dus de aankondiging van een tweede seizoen is geen grote verrassing. Daarmee is het Arcane-team nu dan ook hard bezig, waardoor mijn vragen over het tweede seizoen onbeantwoord bleven: “We horen eigenlijk niet eens interviews te geven!”

## Succes geeft gevolg

Het feit dat Arcana zo immens succesvol is, ligt diep geworteld in de liefde van de fans en de makers van League of Legends. De ideeën van producenten zoals Christian Linke en Alex Yee, die meer dan een decennium hebben gefantaseerd over hun personages, stromen nu allemaal Netflix binnen als een tsunami van creativiteit en passie. Een model dat lastig na te bootsen is voor andere franchises, want het is een succesverhaal dat bovenop een ander succesverhaal is gebouwd, met daartussenin jaren van rijping. Maar alsnog zal Arcane een voorbeeldfunctie hebben voor andere multimediale uitbreidingen van videogames. Want succes gaat nooit onopgemerkt en we zien al dat filmmakers/serieproducenten steeds dichter samenwerken met ontwikkelaars. In het geval van Naughty Dog en HBO bijvoorbeeld; Neil Druckmann, de co-president van de succesvolle ontwikkelstudio, is zowel regisseur, producer als schrijver van de serie gebaseerd op The Last of Us. Dat moet toch haast wel goedkomen?!



## Liefdesbrief

De gamesindustrie lijkt vaak nog steeds gedomineerd te worden door kinderen, viezeriken en dwazen, maar langzamerhand nemen ook andere takken van entertainment die gekke spelletjesmakers serieus. Het is bijna alsof games volwassen worden! Daarom willen steeds meer kunstenaars, producenten en entertainers graag samenwerken met de meest getalenteerde ontwikkelaars en uitgevers van ons favoriete medium, wat tot prachtige resultaten leidt. En dus zijn er concerten van Zelda, heeft Studio Ghibli een JRPG geanimeerd en reist er een GAME ON!-voorstelling de hele wereld rond. Arcane: League of Legends mag zich zondermeer aansluiten bij dit illustere gezelschap van onwaarschijnlijke samenwerkingen die een ongekend fantastische creatie hebben voortgebracht. Arcane barst van de passie en liefde voor LoL, en hoewel er miljoenen mensen zijn die de serie kijken maar nooit de game hebben gespeeld, gaat deze creatie vooral uit naar de community. Want, zoals Christian Linke het zelf zegt: “Dit is onze liefdesbrief aan de spelers.” ✪

> **“We hebben de beeldkwaliteit van animatie in videogames steeds verder zien ontwikkelen.”**



## DEAD SPACE

# UIT DE DOOD HERREZEN

**Het zijn vreemde tijden. Wetenschap wordt in twijfel getrokken, met de geschiedenis wordt een loopje genomen en als iets niet in het narratief van je eigen bubbel past, cancelen we het gewoon. Dus doet Graddus aan fact-checking: verdient Dead Space die remake nou echt? Een playthrough moet uitkomst bieden...**





Wat, is Dead Space bijna vijftien jaar oud? Hou op met me, hoor. Het voelt als gisteren dat ik die game in mijn Xbox 360 stak en niet kon stoppen met spelen. Voor vrienden was ik onbereikbaar. Ze probeerden het wel, vroegen of ik mee uitging (voor de jongeren onder ons: dat was een pré-Covid ding waarbij je op een centrale plek afsprak om bier en andere spijzen te nuttigen) maar ik gaf geen krimp. Ik was fucking Isaac Clarke en ik moest en zou te weten komen wat er aan boord van de USG Ishimura gebeurd was, het eerste ruimteschip in de Planet Cracker-klasse dat van het ene op het andere moment in totale radiostilte verviel.
Maar dat was 2008. Inmiddels is het 2022, en ben ik geen arme student meer die zichzelf een paar dagen kan opsluiten op zijn kamer met z'n telefoon uit en de gordijnen dicht, maar een richting de 40 gaande man met een volwassen baan, huisje, boompje en beestje. Zou Dead Space nog steeds zo'n indruk maken?

"DUS ONTHOOFD IK DIE MOFO'S.NADAT IK ZE EERST HEB ONT-ARMD EN ONT-BEEND. VERVOLGENS TRAP IK HUN VERMINKTE LIJKEN TOT MOES."

### SLOOT NIEUWE IP'S

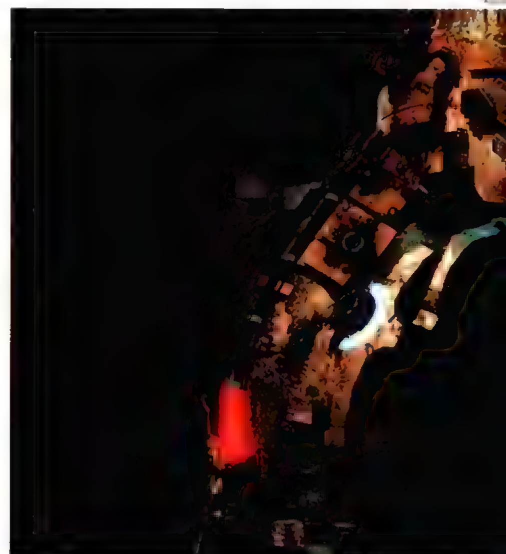
Dead Space verscheen in een bijzondere periode voor EA. De uitgever was, na jaren van Madden-, FIFA- en Medal of Honor-uitmelkerij, nu niet bepaald de darling van de gamesindustrie. Als ze hun logo toentertijd in een geldzak hadden veranderd, was het niemand opgevallen, zeg maar. 'Uuuhm, maar dat is toch precies hoe EA nu ook bekend staat?', hoor ik je denken, en dat klopt. Maar eind 2008 leken de Amerikanen hun leven te hebben gebeterd. Geluisterd te hebben naar de immer kritische gamecommunity en hun nimmer aflatende zucht naar vernieuwing. EA kwam namelijk met een sloot nieuwe IPS's, waaronder Left 4 Dead, Mirror's Edge én Dead Space. Een ongekend creatieve move voor een publisher die de jaren ervoor qua innovatie niet verder was gekomen dan verzamelkaartjes in FIFA. Jep, inmiddels weten we dat al die nieuwe IP's allang weer op het kerkhof liggen (of in ieder geval in een diepe coma) en FUT zo'n beetje de boei is waar EA op drijft, maar ik wil maar zeggen: als de Amerikanen er zin in hebben, kunnen ze behoorlijk vernieuwend uit de hoek komen.

### WAT WORDT ANDERS?

**De Dead Space-remake moet vertrouwd voelen, maar toch anders. De grootste veranderingen op een rij:**

- **Isaac Clarke kan praten! Zo zal onze held reageren als er tegen hem gesproken wordt, en houdt hij ook in situaties waarbij het weird is om stommetje te spelen niet langer z'n mond (zoals wanneer, ik zeg maar wat, er een gemuteerd monster met vleeshaken in plaats van armen op je afrent!).**
- **Het zorgvuldig verwijderen van ledematen om enemy's te killen krijgt een nieuwe dimensie met 'peeling'. Oftewel laagje voor laagje het vlees en de huid van Necromorphs afstropen. Sick.**
- **In zero-G-secties kun je - net als in de sequels - daadwerkelijk gewichtsloos rondzweven in plaats van alleen maar grote sprongen maken**
- **De game krijgt een dikke vette lore-infusion. Aan de basis van het verhaal wordt niet getoornd, maar achtergrond en personages worden veel meer uitgewerkt.**







## HET GEVAL VISCERAL

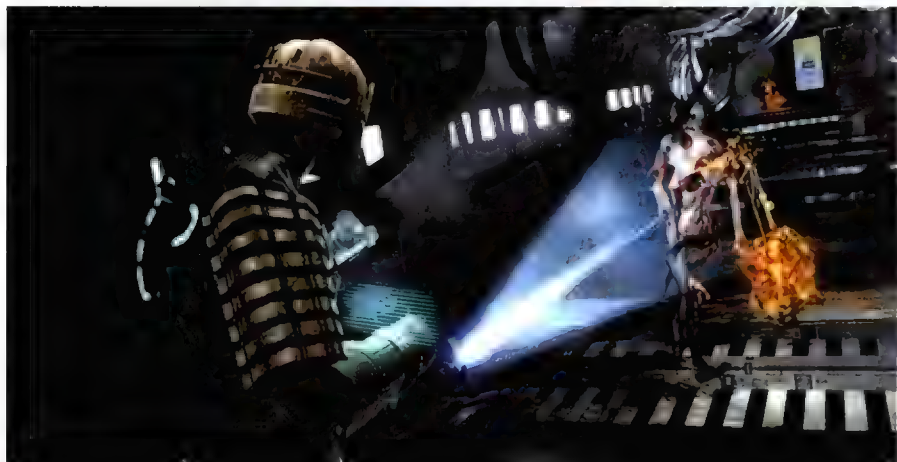



**Het laatste Dead Space-deel, nummertje 3, dateert alweer uit 2013 en was ook direct zo'n beetje het laatste kunstje van ontwikkelaar Visceral Games (of EA Redwood Shore, zoals de developer ten tijde van het origineel nog heette). EA sloot Visceral pas in 2017 definitief, maar buiten het matige Battlefield: Hardline uit 2015 stond de studio al jaren aan de zijlijn.**

**Waar ging het mis? Welnu, volgens de officiële lezing zag EA minder en minder in het maken van singleplayer-games, terwijl dit juist de specialiteit van Visceral was. Ergo: de developer was niet meer nodig, waarna deze 'gekilld' werd. Iets wat natuurlijk prima past in het narratief van EA als meedogenloze uitgever. Kijk echter verder, en je realiseert je al snel dat Visceral nooit een échte triple-A-studio is geweest. Buiten Dead Space staat er weinig indrukwekkends op hun CV. Sure, een paar geinige James Bond-titels, en ook de eerste Godfather-game was best oké, maar feit is dat Visceral vooral B-garnituur voorschotelde en niet in dezelfde league als bijvoorbeeld DICE en Criterion opereerde. Nadat Dead Space 3 al een stuk minder verkocht dan z'n voorgangers, zou het gecancelde Star Wars: Project Ragtag uiteindelijk de nagel in de developers doodskist betekenen. De game bleek veel te ambitieus voor het arme Visceral, dat zich al bijkans vertilde aan Hardline en tevens last kreeg van 'rot van binnenuit' met creative director Amy Hennig in een negatieve hoofdrol.**

**Zonde natuurlijk, zoals het altijd zonde is als een gamestudio het loodje legt. Laten we de Dead Space-remake (gemaakt door het EA Motive van industrieveteraan Jade Raymond) dus vooral zien als een ode aan Visceral.**





En dat terwijl Dead Space niet eens zo heel innovatief was. Het bevat elementen van onder andere BioShock (de spelwereld vertelt het verhaal), Resident Evil (ammoschaarste, over-de-schouder-camera) en Silent Hill (psychologische horror), maar door overal precies de juiste ingrediënten vandaan te halen – laat ik ook Alien en System Shock niet vergeten – en er vervolgens voldoende eigen jus overheen te gieten, voelt het nooit als plagiaat. Nu ik erover nadenk heeft Dead Space dus eigenlijk het meeste weg van een pizza Hawaï, want ook daar is 90% aan gejat maar maakt de toevoeging van ananas dat wij Nederlanders vol trots kunnen braggen dat we zelf een pizza hebben 'bedacht'. Pizza Hawaï is bovendien erg lekker en Dead Space is ook erg lekker. Zie je wel dat die vergelijking hout snijdt!

## TWINKLE TWINKLE LITTLE STAR

Volgens mijn horloge is het inmiddels 23:02 uur, en dat is het moment waarop ik heb gewacht. Het is stil in huis, buiten is het pikdonker en Dead Space verdwijnt met een gretig geluidje in de 360-gleuf. Vijftien jaar! De muscle memory doet z'n werk want ♪♫ When the blazing sun is gone, when the nothing shines upon... ♪♫ *KRIIIEEEEEEK* !!!

Ha, die jumpscare zag ik aankomen. En laten we wel wezen: ook het verhaal ken ik natuurlijk al. Niet dat ik dat hier ga spoilen ofzo, no way, maar het echte verrassingseffect is er wel vanaf. Ik wéét waarom de Ishimura vol zit met Necromorphs, en ik wéét dat Isaac een persoonlijke stake in het geheel heeft omdat zijn vriendin Nicole een van de bemanningsleden is/was... Maar gelukkig ben ik ook genoeg vergeten. Best veel zelfs, zo blijkt. Zoals wat die Unitology-sekte nou ook alweer precies is en waarom de Ishimura-crew zich hier zo tot voelde aangetrokken. En waarom Isaac last lijkt te hebben van hallucinaties. Daarnaast zal de remake bepaalde gebeurtenissen en personages meer 'uitvlezen' (eh, hoe vertaal je anders 'flesh out'?) zodat alles fris en gewichtig voelt.

Ik zit er vanaf het begin weer helemaal in. Leer opnieuw hoe je stasis en kinesis gebruikt voor wat light puzzels, en geniet van de afwisseling die de zero-G- en weinig-zuurstof-secties bieden. Maar het leukste? Dat blijft de combat. Vijanden alleen ráken is niet genoeg, je moet hun ledematen eraf knallen wil je echt schade doen. Dus onthoofd ik die mofo's, nadat ik ze eerst heb ont-armd en ont-beend. Vervolgens trap ik hun verminkte lijken tot moes. Alsof dit proces nog niet bevredigend genoeg is, »









voegt de remake hier 'peeling' aan toe. En dat is ziek (zie kader 'Wat wordt anders?').

## IN JE GEZICHT

Visueel is Dead Space – voor het grootste deel – nog steeds mighty impressive. Zoals aan het begin, wanneer je de USG Ishimura vanachter een paar asteroïdes ziet verschijnen, terwijl de zon lens-flares in je gezicht dropt. Rook- en lichteffecten zijn zelfs vandaag de dag nog akelig geloofwaardig, terwijl ook de vijanden niet in een current-gen game zouden misstaan. En dan te bedenken dat de remaster hier misschien wel de grootste stappen in gaat zetten! Vroeger op de PlayStation 1 dacht ik altijd dat het niet mooier kon dan die CGI-tussenfilmpjes, maar vier generaties later ziet zelfs gámeplay er beter uit. Helemaal in dit soort gefocuste singleplayer-avonturen waarbij de dev geen rekening hoeft te houden met een gigantische open wereld of 127 andere spelers.

"WAT DEAD SPACE EEN MODERNE KLASSIEKER MAAKT IS DAT HET NIET GEFORCEERD FILMISCH PROBEERT TE ZIJN."

Tijdens mijn playthrough merk ik soms wel dat Dead Space uit 2008 stamt, een tijd dat de destructie in Battlefield: Bad Company baanbrekend was en Lost als hoogtepunt op het gebied van verhaalvertelling gold. Zo is de spelwereld niet altijd even dynamisch, en is het zelfs stompzinnig dat als Isaac een menselijke NPC tegenkomt of er verhaaltechnisch iets belangrijks gebeurt, er altijd een raam/deur/ander obstakel tussenzit. Je kijkt dus technisch gesproken niet naar tussenfilmpjes, maar dat zijn deze scènes feitelijk wel. En het upgradesysteem? Joh, de Plasma Cutter (je starter weapon) is stiekem het beste in de game. Iets anders heb je niet nodig.

## GEFORCEERD FILMISCH

Wat Dead Space echter een moderne klassieker maakt is dat het niet geforceerd 'fil-

## HOE HARD SPACET DE REDACTIE 'EM?



*Ik moet heel eerlijk zeggen dat ik ooit aan de eerste Dead Space ben begonnen op de Xbox 360, maar na luttele uren al bevend mijn controller weglegde. De hele sfeer van Dead Space was toen iets te beklemmend en naar voor mij – ik moet een jaar of 16 zijn geweest – waardoor ik er nooit mee verder ben gegaan. Vandaag de dag kan het ongemak mij echter niet groot genoeg zijn, dus als de remake verschijnt ga ik hem zeker spelen!*



*Ik heb Dead Space nooit gespeeld. Ik vond het er namelijk te bruin en te donker uitzien. Om te voorkomen dat ik nu gecanceld word: ik heb het over de donkerte in de game. Ik zag te weinig. Te eentonig, te 'de woonkamer van je opa en oma', en dus leek het me niks. Enigszins spijt van, inmiddels.*



*Ik heb nog nooit een Dead Space-game gespeeld omdat ik een angsthaas ben. Of was, want na mezelf gillend door Resident Evil 2 én Village heen te hebben gewerkt ben ik er – hopelijk – mentaal klaar voor. Laat die remake maar komen, dan bestel ik alvast een bouwlamp zodat ik nooit in het donker hoef te spelen.*



*Mijn favoriete Dead Space is sowieso 2, want die had een upgrade- en progressiesysteem waar ik enorm vrolijk van werd, terwijl het overall 'een apart gevoel van walgend plezier' biedt. Aldus mijn review waarin ik Dead Space 2 een Gouden Beloning gaf.*
*De serie hangt van de toffe, huiveringwekkende momenten aan elkaar, van beeldvullende monsters (The Hive Mind), tot en met verlammende schrikmomenten (in de lift, anyone?) en 1001 manieren voor Isaac om gruwelijk te sterven. Maar bijzonder onvergetelijk is het moment dat je de arme engineer een naald in z'n oog moet prikken! Oogbolpenetratie zie je niet in elke game...*

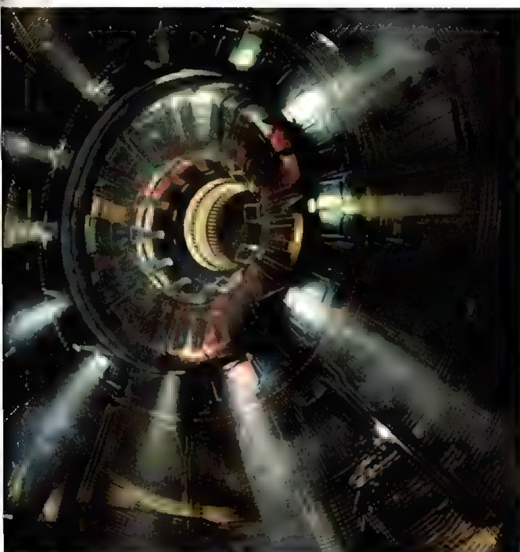


*Ik heb ze allemaal gespeeld, maar deel 1 is toch mijn favoriet. Sowieso misschien wel een van de beste horror-games ooit gemaakt. Mijn favo moment was toen er een baby op pootjes aan kwam kruipen in deel 2. Ik krijg er nog steeds koude rillingen van. Brrrr.*



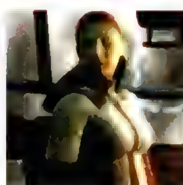
*Ik heb alle delen gespeeld, maar in mijn hoofd zijn ze één brei aan herinneringen geworden. Wat ik er leuk aan vond was het gestage vorderen door de levels, de groteske monsters, de sci-fi-setting en de verwijzingen naar religie. Ik kijk hoe dan ook uit naar de remake, die zal wellicht concretere herinneringen aanboren.*







## CRUSH OP KENDRA



**Isaac staat er niet alleen voor op de USG Ishimura. Een van z'n teamies is de sexy computerspecialiste Kendra Daniels (vertolkt door Tonantzin Carmelo), en man, wat had ik in 2008 een dikke crush op haar toen ik Dead Space voor het eerst speelde. Het was net uit met mijn ex, ik zat er even helemaal doorheen qua vrouwen en was kennelijk zo aan lager wal geraakt dat ik me aangetrokken voelde tot een personage in een videogame. Kendra leek wel een soort onbereikbare überchick met haar pittige, proactieve karakter en pronte ehm... polygonen.**
**Bizar, maar toen ik Dead Space opnieuw speelde voor deze preview kreeg ik op een of andere manier toch weer kriebels in m'n maag. Nu maar hopen dat m'n vriendin niks van mijn heimelijke Kendra-crush heeft gemerkt.**



misch' probeert te zijn. Het schotelt je geen lineaire achtbaanrit voor, geen langdradige cinematics en – thank god – al helemaal geen suffe gescripte actiesequenties waarvan je na twee keer een stekende pijn vlak achter je voorhoofd krijgt. Er zijn geen hinderlijke onderbrekingen die je uit je ontdekkingstocht halen. Zelfs de HUD is op een organische manier in je RIG-suit verwerkt. Het is jij, als Isaac Clarke, op een vrijwel verlaten schip dat je in je eigen tempo uitpluist en waarbij horror achter elke hoek schuilt.
Dead Space kent twaalf hoofdstukken van elk ongeveer een uur lang. De perfecte lengte voor een singleplayer-game die je helemaal opslokt, maar ook weer niet te lang duurt om je aandacht kwijt te raken of repetitief aan te voelen. Ik heb voor deze preview uiteindelijk geen hele playthrough gedaan. Niet omdat ik er geen zin meer in had, maar juist omdat ik er héél véél zin in had en niet alles voor mezelf wil spoilen waardoor de remake straks ouwe koek is. Dat ik daarvoor nog een flink aantal maandjes moet wachten, à la. De bijna vijftien jaar die tussen mijn eerste en meest recente Dead Space-sessie zaten, laten zien dat wat in het vat zit absoluut niet verzuurt...



*Mijn favoriete Dead Space is makkelijk deeltje 2. Ik heb niks met horrorgames, maar door de enorm positieve mond-tot-mond reclame begon ik toch aan de eerste. Die smaakte naar meer en dat kreeg ik ook in het vervolg. EA pompte hier aanzienlijk meer budget in, waardoor Visceral er een James Cameron-waardig vervolg van kon maken.*
*Tofste Dead Space-moment zit in 1 wanneer je een onverwoestbaar monster tegenkomt die je blijft achtervolgen. Tegenwoordig superpopulair dankzij de recente Resident Evils, maar op dat moment had ik het nog niet eerder meegemaakt en scheet ik zeven kleuren stront. Wel fijn dat dit monster in deel 2 en 3 terugkeert.*



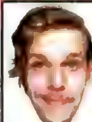
*De originele Dead Space is mijn favo deel, want dat is de enige die ik heb gespeeld. Voor een minuutje of twintig. Ik ben natuurlijk gekapt bij het eerste echt enge moment. Maar goed: ik ben ook die gast die Half-Life heeft uitgespeeld door in iedere ventilatieschacht m'n ogen dicht te doen uit angst voor weer een Headcrab...*



*Niks is beter dan Dead Space 2! Simpel: het was méér, grootser, ambitieuzer en gemener. De 'naaldsequentie' is zoiets wat je nooit meer vergeet; het is het perfecte gameplay-equivalent van een scène uit een torture-porn-horrorfilm. Briljant.*
*Toch is mijn favo moment iets anders: toen ik aan het eind van de eerste Dead Space, na vele uren spelen, pas besefte dat de game géén HUD had! Het was gewoon op geen enkel eerder moment bij me binnengevallen, zo creatief, effectief en organisch had de game alles op diegetische wijze aan me weten te communiceren. Het maakte me diréct extra verliefd op de game.*



*Ik heb alle drie de Dead Space-delen 'met plezier' gespeeld. Deel 1 en 2 zijn fenomenaal en deel 3 is ondanks zijn vibe-switch nog steeds een betere game dan destijds beweerd werd. Een zweterige, hallucinante fucked-up horrortrip én een schaamteloos genegeerd voorbeeld van hoe informatie in de game en niet in schermbevuiling te verwerken.*



*Ik heb Dead Space compleet uitgewoond, het is een van m'n favoriete horrorgames ooit gemaakt. Ook van de sequels werd ik érg vrolijk, maar die allereerste keer dat er een groteske alien op me af kwam gerend en ik nog niet doorhad dat ik z'n ledematen eraf moest hakken... Nog nooit zo'n hoge hartslag gehad. Heerlijk.*
*Mijn favoriete moment zit echter in Dead Space 2, specifiek de kraamafdeling. De Crawler is een exploderende Necromorph gemaakt van menselijke baby's, en op een gegeven moment zie je een moeder haar inmiddels overgenomen baby vinden en knuffelen – tot haar ingewanden ineens de hele kamer bedekken. Dat hele kraamafdeling-level is een briljant stukje horror en staat na tig jaren nog op m'n netvlies gebrand.*



*Raar, maar waar: ik heb nog nooit een Dead Space-game gespeeld. Een reden heb ik daar niet voor. Op papier spreekt de serie me namelijk best aan... maar er waren blijkbaar altijd andere games die voorrang kregen. Toch maar eens op de to-do-lijst zetten!*

# GHOSTWIRE: TOKYO

# NEXT-GEN SPOOKVER

**Na Returnal en Horizon Forbidden West was het vooral Ghostwire: Tokyo waar Raf het meest op kickte toen Sony de PS5-exclusives voorstelde. Een modern spookverhaal door de studio achter The Evil Within, met echo's van Akira, The Ring, Slender Man, Dishonored en de betere Watch Dogs. Tenminste, dat dacht hij. Na de eerste gameplaydemo weet hij meer.**






Natuurlijk won Keanu Reeves de E3 2019. Maar wat mij betreft werd het zilver gedeeld door Bam Bam, de hond Jon Bernthal en Ikumi Nakamuri, die ingeleid door Shinji 'Resident Evil' Mikami een game aan de wereld kwam voorstellen die Ghostwire: Tokyo heet. Nakamuri heeft ontwikkelaar Tango Gameworks intussen al verlaten en Mikami zou uiteindelijk ook niet zo gek veel met de game te maken hebben. Jammer, maar ik bleef er toch naar uitkijken. Dat doe ik nog steeds, al heb ik na de gameplaydemo die ik onlangs te zien kreeg mijn verwachtingen ietwat moeten bijstellen.

## Horrorsaus

Ghostwire: Tokyo voert de Japanse hoofdstad op zoals je hem nog nooit... shit.... enfin, zoals je hem nog nooit zag voor de coronalockdowns. Leeg en verlaten dus. Zowat de volledige bevolking is door een mysterieuze mist opgeslokt. Jij bent Akito, een van die zeldzame zielen die nog wel in zijn vel zit. De standaardvragen dringen zich op: Wat is er aan de hand? Waarom jij? Valt de boel nog te redden - en zo ja, hoe? En wat hebben die agressieve griezelgeestverschijningen ermee te maken? De antwoorden en de mogelijke redding van Tokio's populatie, vormen de rode draad van dit first-person actie-avontuur met horrorsaus.

## De Doom prayer

Akito is geen geboren moderne krijger. Hij zal zich niet ontpoppen tot een urban-versie van de Doom Slayer, zelfs al drukte de animatie-director van de Doom-reboot zijn stempel mee op Ghostwire: Tokyo. De dreiging is bovennatuurlijk en wordt dan ook vooral met een paranormaal arsenaal aangepakt. Akito, die zelf al over latente 'krachten' zou beschikken, staat in psychisch contact met (wordt bezeten door) ene KK. Die blijkt een paranormaal expert te zijn en lijkt een duidelijker zicht

> **"Geesten die variëren van Slender Man-imitatoren tot schoolmeisjes-uniformen - maar dan zonder het schoolmeisje erin."**




*Grab-core? Is dat het nieuwe muziekgenre van Chris Brown?*

## SOORT VAN PS5-EXCLUSIVE

Yep, Microsoft heeft Bethesda opgekocht. En die was dan weer eigenaar van Tango Gameworks, ontwikkelaar van Ghostwire: Tokyo. Betekent dat nu dat de game niet langer een PS5-exclusive wordt, zoals eerst was aangekondigd? Toch wel, enfin, volgens de laatste berichten verschijnt de game ergens in de lente van dit jaar voor PS5 en PC, terwijl de Xbox-editie over een jaar zou volgen.

RHAAL






## BIDDEN VOOR UPGRADES

Het ziet ernaar uit dat je in de alomtegenwoordige tempels van dit Tokio geld in een collectebus kan stoppen, vervolgens bidt om een item of upgrade die je graag zou hebben... waarna je die daarna wonder boven wonder gewoon bij het altaar kan oppikken. Apart, maar ook smooth en perfect in het bovennatuurlijke plaatje passend.

op de hele bovennatuurlijke clusterfuck te hebben. Een sidekick in je hoofd dus, maar niet de meest sympathieke. Been there, had that, maar KK lijkt genoeg karakter te bezitten om hem het voordeel van de twijfel te gunnen.

### Hold my sake

Goed, Tokio redden dus. Dat doe je door de stad te zuiveren van die visitors. Spoken of geesten die variëren van Slender Man-imitatoren en gruwelijk misvormde speelpoppen, tot schoolmeisjes-uniformen - maar dan zonder het schoolmeisje erin. Yup, voor elk van onze "dat verzin je toch niet" zegt in Japan een ontwikkelaar "hold my sake". De combat heeft wel wat van die uit Dishonored weg, maar lijkt misschien nog meer op een Doctor Strange-simulator. Die ging voor zijn moves volgens mij namelijk ook te leen bij die kuji-kiri/handgebaren uit traditionele Japanse krijgskunstscholen (meer weten: mail dan naar Samuel@AllThingsAsian&YogaPants.org) Het komt erop neer dat je vijanden bestookt met letterlijk geestdodende special-effects, tot je hun 'core' er met een ander handgebaar uit kan rippen. Zo'n gruwel in de rug besluipen om hem in één move te 'zuiveren', verklapt dat stealth ook een optie is. Net zoals jezelf met een handgebaar naar het dak van een hoog flatgebouw grappelen. Als sommige (non-combat-)spreuken de touchpad van de DualSense niet zouden gebruiken, zouden we durven vermoeden dat er een PS Move-versie in de coulissen wacht.

### Trippen in Tokio

De 'duivels' uit een wijk drijven opent nieuwe wijken. Het levert je ook nieuwe items en een soort magische credits op. Met sommige voed je de speciale aanvallen, andere gebruik je om jouw Akito via een rollenspel-light-systeem bepaalde skills te laten upgraden of nieuwe aan zijn arsenaal toe te laten voegen. Elke wijk lijkt ook een of meer zijmissies te bieden en behalve dat je ook daar items en/of credits voor krijgt, geven ze je een heel trippy, griezelige of juist alledaagse kijk op Japan.
Knap ook hoe Ghostwire: Tokyo nog meer van die typisch Japanse elementen en folklore in spelwereld en gameplay stopt. Zo draagt de bad guy die achter de hele astrale apocalyps zit een van die Hannya-maskers. En er zijn de Yokai, die soms misleidend schattige fabelachtige wezen(tje)s uit de lokale paranormale cultuur. Maar je herkent bij de vijanden ook types die dan weer geïnspireerd zijn door een meer recente Japanse horrorfilm-traditie.

### Mieren-hentai

Minpuntjes zijn er ook, al zijn die mogelijk voor een deel te verklaren: we kregen enkel een fragment uit het begin van de game te zien, en tegen release zal nog veel geoptimaliseerd worden. Zo oogt de combat in dat eerste uur nogal routineus, met een niet echt overtuigende vijandelijke AI. Een tweede storend element was dat de spelwereld wel een visueel overtuigend Tokio neerzet, maar telkens als je een deur binnengaat zit je secondenlang naar een zwart scherm te kijken. Dat is niet meer van deze PS5-tijden.
Details die zwaar op het eindresultaat zouden kunnen wegen, maar net zo goed weggewerkt of weggedrukt kunnen worden door verhaal, actie en sfeer. Ik hoop op die laatste optie, en ben na deze niet glad gemonteerde en niet perfect gespeelde hands-off demo zo mogelijk nog meer gehyped voor deze game dan ervoor. ★






**VERWACHTING** ***RAF:***
Als de combat en vijanden meer variatie krijgen en de ontwikkelaar sfeerbrekende schattigheid weet te weren, heb ik nu al spijt dat ik Ghostwire: Tokyo niet heb doorgedrukt in de previewlijst van de vorige PU.

- + Unieke Tokio-sfeertje perfect te pakken.
- + Aardige mix van horror, weird en trippy.
- − Laadpauzes bij deuren.
- − Vijandelijke AI moet zich nog bewijzen.
- − PS5-graphics nog een polijstbeurt nodig.

FIRST-PERSON ADVENTURE/SHOOTER
TANGO GAMEWORKS/BETHESDA
1 SPELERS
LENTE 2022

THE SETTLERS

# AVONDJE THE SETTLERS

**Strategiegameplay a la Age of Empires, met wat empire building zoals in Tropico: in de jaren '90 en '00 verkochten The Settlers-games góéd. Als we het over dit genre hebben gaat het vaker over de minder succesvolle concurrenten, maar The Settlers verdient eenzelfde comeback als Age of Empires. Volgens Raf toch.**




PREVIEW PC

"Soldaten heb ik nodig! Of liever goudstukken om hen van wapens te voorzien. Of beter nog: een smid zodat ik ze gewoon zelf kan maken. Van ijzer ja, en dat haal ik waar precies? Een ertsmijn? Oh, en dat vraagt ook een smelterij... en steenkool natuurlijk! Juist, en dat haal ik... ook uit een mijn, maar dan een andere. Komt voor de bakker, maar laat me eerst even keihard in mijn stoelkussen gillen en iets kostbaars-maar-niet-al-te-kostbaar stukgooien."
Als ik hier je eerste reactie op The Settlers geschetst heb, alle respect, maar dan kan ik je meteen vertellen dat het niet 'beter' wordt. Je vermoedt het misschien niet, maar dit is zo'n 'love it or hate it'-game. Of liever 'enjoy it or get bored & frustrated as fuck by it'.

## FrustraZen

Ik woon in het 'love it'-kamp. Al sinds ik ergens in 1997 een The Settlers II-demo van een cd-rom naar mijn toen gloednieuwe 'supersnelle' Pentium MMX installeerde. Dat gezapig kabbelende tempo. Dat economische, precieze, maar ongehaast in elkaar zittende systeem waarin ruwe grondstoffen via onderling op elkaar inwerkende, ambachtelijke produc-

**"Ik weet nu al dat ik The Settlers vaak en misschien wel tot diep in de jaren '20 zal opstarten."**

## KEN JE SETTLER

**Elari:** Landbouwers en ambachtslui die genieten van een snellere voedselproductie, met kleinere maar goedkopere woningen die meer schade kunnen hebben. Ze hebben krachtige kruisbogen; bruikbaar voor offensieve gameplay, met de defensieve capaciteit om een vijandelijke rush of counter te overleven.

**Maru:** Vredelievende hippies die in harmonie met de natuur leven maar over genoeg defensieve en economische bonussen beschikken om met de schildpad-strategie een uiteindelijke overwinning af te dwingen.

**Jorn:** De krijger-beschaving en als enige niet speelbaar in de demo. Verwachte eigenschappen: militaire buffs en economische nerfs. De factie die voor een snelle verovering gaat... of met continue agressieve excursies de economische voordelen van de anderen een streepje of twee omlaaghaalt.





# & CHILL?

tiestappen tot afgewerkte goederen verwerkt worden.
Dé game die er bij mij vorig jaar het hardst inhakte was het fenomenale en hyperkinetische Returnal. Toevallig had ik rond dezelfde periode diezelfde The Settlers II nog 's naar mijn werklaptop gedownload. Geen betere remedie om na de zoveelste lange maar uiteindelijk gefaalde Returnal-run mijn stemming en hartslag uit het rood te halen. Voor mij toch, want The Settlers roept diametraal tegengestelde gevoelens bij me op: frustratie of zen. En dat is – nu ruim twaalf jaar na de laatste game – met deze nummerloze reboot niet anders.

## Kabbelen for the win

De ontwikkelaars stelden me onlangs een late hands-on voor. The Settlers verschijnt immers 'al' op 17 maart. 'Al', met aanhalingstekens, want toen ik de demo opstartte, herinnerde ik me plots dat ik deze game drie jaar geleden al eens uitprobeerde op GamesCom. Wat ik daar in dat korte tijdslot speelde - de graphics, de toen nieuwe (of nieuwige) spelmechanismen... het leek wel alsof ik nu precíés dezelfde build speel.
Dat is een verdacht lang uitgestelde release, bedoel ik maar te zeggen - het is niet per se negatief.
De game ziet er uitstekend uit. Je gebouwen en vooral de inwoners zijn iets minder cartoony en koddig dan in vorige edities, maar als veteraan kan ik zeggen dat het allemaal meer vertrouwd aanvoelt dan nieuw. Behalve wanneer je de multiplayer heel ernstig neemt – en met amper een half dozijn militaire units valt het zelfs daar nogal mee – is The Settlers een game die eerder keuvelt dan opjaagt. Je nederzetting doen en zien groeien is waar het spelplezier zit, meer dan in het uiteindelijke scoren van je campagneobjectief of skirmish-victory. Al ben ik wel benieuwd naar de nieuwe Onslaught-modus, waarin zo'n (pvp) skirmish-match met verschillende condities/handicaps getweakt wordt.

## Inzoomen op trivia

Het is opnieuw zalig inzoomen op klungelende soldaten die trainen in de militaire academie. Of op de alledaagse bezigheden van de bakker en wapensmid. Of om even te checken waar die bestelling steak blijft waarmee je je mijnwerkers tot extra productiviteit wil aansporen. Het oogt mooi en gepast licht gepixeld. Wil je uitzoomen, dan duwt de game echter wel hinderlijk snel op het rempedaal. Bij release van de reboot van Age of Empires enkele maanden geleden hing het plafond voor de overzichtscamera verdomd laag, en dat is vreemd genoeg ook bij deze The Settlers het geval.
Het voelt hier misschien minder urgent omdat de veel minder frequente gevechten met veel minder units én op een lager tempo uitgevochten worden. Maar als strategiespeler én trotse eigenaar van een alsmaar verder uitdijende nederzetting/dorp/provincie, wil je toch wat meer van je domein over één scherm uitgesmeerd zien. Zelfs na vele uren spelen betrapte ik me erop dat ik nog steeds aanhoudend en vergeefs 'achteruit'-scrolde. Een reputatie als videokaart-killer heeft nog iets cools. Een muiswiel-killer al veel minder.

## Alle dagen kapsalon

Ik durf nog geen cijfer op het eindresultaat te plakken, maar weet nu al dat ik The Settlers vaak en misschien wel tot diep in de jaren '20 zal opstarten. Niet omdat deze game iets wereldschokkends gaat doen, maar omdat ik er het perfecte tegenwicht in zie voor het intense, adrenalinepompende en/of competitieve bombardement dat de volgende God of War, Dying Light, Horizon Forbidden West en co. beloven. Begrijp me niet verkeerd, je moet je kop erbij houden. Heel droog kan je The Settlers ontleden als een economisch-logistieke management-sim.
Maar die vibe, die ongedwongen klaterende gameplay en die hypnotiserende soundtrack... op mij heeft het een kalmerend, ontstressend effect. Net zoals de games in het kader dat voor mij – en blijkbaar miljoenen anderen – hebben. Tuurlijk mag de volgende Returnal zich aanmelden, maar het moet niet alle dagen haute cuisine of kapsalon zijn. ★




### CHILLOUT-GAMES

- Viva Piñata
- Animal Crossing
- Dorfromantic
- Zen Mode in Riders Republic
- Flow
- Flower
- Katamari Damaci
- Beat Saber met mijn custom Dub-soundtrack






**VERWACHTING** ***RAF:***
Elke spelersgeneratie – of althans een deel daarvan – verdient een The Settlers-game. Dat de serie vooraal populair in Duitsland is mag de pret niet drukken. Pret die voor een keer niet van de uitgelaten en luidkeelse variant is, maar eerder van het aanhoudende-grijns-type. Heeft ook iets.

+ 100% classic Settlers-vibe.
+ Zen-tempo en soundtrack.
- Verder uitzoomen, graag!
- Weinig verschil tussen facties.

BASICS
REAL-TIME STRATEGY/EMPIRE BUILDER
UBISOFT
1-8 SPELERS
17 MAART 2022

# VANAF NU WORDT HET... SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:


028 Jurjen, die het koopgedrag van Microsoft en Sony gadeslaat en tien misvattingen weerlegt.

034 Ron, die zijn liefde voor Portal en Halo ziet samenkomen in een gratis multiplayershooter genaamd Splitgate.

036 Laura en Alie, die er een andere mening op nahouden als het aankomt op het kopen van gamediscs.

038 Peter, die vooruitblikt op de terugkeer van niet een, niet twee, maar dríé franchises: Harry Potter, Avatar en The Lord of the Rings.

044 Dwayne, die zijn landkaart tevoorschijn tovert voor de reis van je leven.

046 Graddus, die niet vies is van bellen blazen en zich waagt aan de sealed retrogames-markt.

050 Jurjen, die zich afvraagt waarom het zo leuk is om schoon te maken. Uhh, in games dan.


## SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"WAARSCHIJNLIJK EEN TROLL DIE EVEN Z'N SEALED PENIS WILDE TONEN, ZONDER INTENTIE OM ER IEMAND ANDERS MEE TE LATEN SPELEN."



Met "penis" bedoelt Graddus 'game'. Hopelijk...

## NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"LANG GELEDEN WAREN ER GOEDE HARRY POTTER-GAMES. EN NOG SCHOKKENDER, ZE WERDEN GEMAAKT DOOR EA!"



Bij het onderzoek doen naar spreuken gebruikten ze per ongeluk 'Microtransactio', en de rest is geschiedenis.

## SPECIAALSTE SMOEZEN VAN DE MAAND

"DAT WEEKEND GA IK VERHUIZEN."



Die smoes hoor je ook niet elke maand!

"BEN DRUK MET VERHUIZEN DIT WEEKEND!"



Wacht eens even...

"SICK AS A DOG!"



Drie keer raden wie níét hielp met dozen sjouwen.

# REVIEWS

## IN DIT NUMMER


052 HORIZON FORBIDDEN WEST

056 POKÉMON LEGENDS: ARCEUS

060 DYING LIGHT 2: STAY HUMAN

062 SIFU


## SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT



## OOK GESPEELD


Pupperazzi

Death's Door

GOLD AWARD Uncharted: Legacy of Thieves Collection

Elasto Mania Remastered

Windjammers 2

Vagante

Life is Strange Remastered Collection




## 10 MISVATTINGEN OVER MEGA-DEALS

# KOOPGEKTE IN DE GAMESINDUSTRIE

**Het kan je moeilijk ontgaan zijn dat er begin dit jaar enkele grote deals in de gamesindustrie zijn aangekondigd, met de aankoop van Activision Blizzard door Microsoft toch wel als grootste klapper. Jurjen deelt zijn visie door de tien grootste misvattingen over deze deals te weerleggen.**

### 1 DE IMPACT VAN DE DEALS ZAL SNEL WORDEN GEVOELD

Om te beginnen: de deals zijn nog niet rond! De aankopen van zowel Microsoft als Sony zijn namelijk bedoeld voor 'ergens in 2023'. Voordat het zover is moet vooral de aankoop van Activision Blizzard door Microsoft nog even streng worden bekeken door (onder andere) de mededingingsautoriteiten in verschillende landen. Want het kopen van een studio is doorgaans prima, maar als een platformhouder een uitgever koopt die tientallen grote en kleinere studio's bezit, is dat – met het oog op gezonde concurrentie – een ander verhaal. Daarnaast koopt Microsoft met de mega-deal niet alleen de geliefde franchises van Activision Blizzard, maar worden ze óók verantwoordelijk voor de 10.000 werknemers die momenteel onder de vlag van Activision Blizzard werken, inclusief de vele problemen die onder deze werknemers leven (discriminatie, seksisme, seksueel grensoverschrijdend gedrag, crunchcultuur, slecht bestuur, enzovoort).

Het grappige, of eigenlijk niet-grappige, is dat afgelopen december vergelijkbare berichten over een giftige werksfeer bij Bungie naar buiten kwamen. Uitgaande van de gedachte dat Microsoft en Sony geen zin hebben om met hun aankopen een fikse dosis toxic klimaat en personeelsproblemen in hun bedrijvengroep te integreren, is er voor beide platformhouders dus nog werk aan de winkel. En al waren genoemde problemen er níét, dan is het nog niet zo makkelijk om al die nieuwe studio's goed te laten integreren in de nieuwe bedrijfsstructuur. Daarnaast zijn er nog de lopende projecten, deals en contracten waar de gekochte studio's niet zomaar even onderuit kunnen. Dus wát de gevolgen van deze mega-deals ook mogen zijn, we zullen er tot diep in 2024 of 2025 waarschijnlijk niets of weinig van merken.

### 2 CALL OF DUTY WORDT XBOX-EXCLUSIEF

Op 18 januari 2022 maakte Microsoft bekend dat het de game-uitgever Activision Blizzard ging kopen voor 95 dollar per aandeel, wat neerkomt op een totaal van 68,7 miljard dollar. Als deze aankoop helemaal is voltooid, omvat de Xbox-divisie van Microsoft niet alleen Halo, Gears of War en Minecraft, maar ook Warcraft, Diablo, Overwatch, Candy Crush en – voor veel gamers toch wel de belangrijkste titel uit het lijstje – Call of Duty. Wanneer een console-fabrikant de grootste aankoop uit de geschiedenis van videogames doet, dan ligt het voor de hand dat deze console-fabrikant de gekochte franchises voor zichzelf wil houden. En dus zal Call of Duty (uiteindelijk) wel exclusief voor Xbox, PC en, vooruit, mobiel verschijnen. Maar niet meer voor de met Xbox concurrerende PlayStation-systemen. Toch?

Xbox-baas Phil Spencer heeft op verschillende momenten en manieren ontkend dat dit de bedoeling is. Tegen Bloomberg: "Het is niet onze intentie om community's van 'dat platform' te trekken." Of nog duidelijker, op Twitter: "Heb deze week goede gesprekken gehad met Sony. Ik heb ons voornemen bevestigd om na de aankoop van Activision Blizzard alle bestaande afspraken na te komen, en om Call of Duty op PlayStation te houden. Sony is een belangrijk deel van onze industrie, en we waarderen onze relatie."

Uiteraard bieden deze uitspraken behoorlijk wat ruimte om, na afloop van bestaande afspraken, Call of Duty tóch van PlayStation-systemen te weren, maar ik denk niet dat dat gaat gebeuren. Simpelweg omdat het in de huidige Xbox-strategie van Microsoft niet zoveel uitmaakt of Call of Duty wel of niet op PlayStation verschijnt. Hoe dat zit? Lees verder, vriend.

### 3 DESTINY WORDT PLAYSTATION-EXCLUSIEF

Waar je bij de uitspraken van Xbox-hoofd Phil Spencer nog kunt denken 'die man lult maar wat om gamers gerust te stellen', zijn de uitspraken van PlayStation-hoofd Jim Ryan een stuk stelliger: volgens hem was dit nou juist het eerste waar hij en Bungie het tijdens de onderhandelin-











gen over eens waren. Dat Bungie een onafhankelijke studio en uitgever blijft en dat ze games mogen blijven uitbrengen voor welk platform ze maar willen. En dat het geenszins de bedoeling is om de community bij Xbox-systemen vandaan te trekken.



Oké, nou ja, als Bungie onafhankelijk mag blijven uitgeven (en wie de geschiedenis van de studio kent weet hoe belangrijk dat voor ze is), dan zal Destiny wel voor Xbox-systemen blijven uitkomen. Maar... waarom gaat Sony 3,6 miljard dollar uitgeven voor een studio die met Destiny momenteel slechts één (heel grote) franchise heeft te bieden, als ze de ene franchise niet zo lucratief mogelijk willen uitmelken? Het antwoord op die vraag komt dichterbij als je kijkt naar de vijf studio's die Sony eerder al kocht, allemaal in 2021: HouseMarque, Bluepoint Games, Firesprite, Nixxes en Valkyrie. Geen studio's met opzienbarende franchises, maar wél met volop talent, tech, kennis en ervaring. Zo is Bluepoint Games de hedendaagse meester in hoogkwalitatieve remasters en remakes, zoals die van Shadow of the Colossus en Demon's Souls, bood Valkyrie ondersteuning aan andere, grotere studio's bij de ontwikkeling van games als God of War, Forza Motorsport 7 en inFamous, en is het in Utrecht gevestigde Nixxes meester in ports van console naar PC, blijkens hun werk voor Tomb Raider, Marvel's Avengers en Deus Ex: Mankind Divided. Dus, de voornaamste reden dat Sony 3,6 miljard dollar voor Bungie betaalde? Hun talent, tech, kennis en ervaring met multi-platform, live-service-games. Van die eeuwig doorgaande games die vaak 'gratis' zijn, maar waar je via abonnementen, battle passes, microtransacties en DLC vervolgens toch herhaaldelijk voor betaalt, zoals Apex Legends, Fortnite, League of Legends, Final Fantasy XV en – jawel – Destiny 2. Een stukje van de markt waar Sony maar wat graag een paar happen uit wil nemen.



**weetje • weetje**

*Op 9 maart 2021 deed Microsoft al een opzienbarende aankoop met Zenimax Media, eigenaar van Bethesda Games, waarmee het bedrijf eigenaar werd van franchises als The Elder Scrolls, Fallout, Wolfenstein, Doom, Dishonored, Prey, Quake en Starfield.*

## 4 DE DEALS ZIJN BEDOELD OM MEER CONSOLES TE VERKOPEN

Dames en heren, schrik niet, maar: de consolewars zijn voorbij. Of laat ik het zo zeggen: het oude model, waarin consolemakers zoveel mogelijk exclusieve games op hun consoles uitbrachten om maar zoveel mogelijk consoles te kunnen verkopen, is niet langer het model waar Sony en Microsoft zich op richten. In plaats daarvan wordt de gamesindustrie momenteel grondig hervormd, met nieuwe businessmodellen en -strategieën. En het model waar Microsoft voor gaat is wel duidelijk: Game Pass.

Voor wie het nog niet kent: Game Pass is een abonnementsdienst van Microsoft die leden onbeperkt toegang biedt tot een verzameling van honderden games, waaronder alle nieuwe 'first-party' games van Microsoft, die er meteen bij de lancering aan worden toegevoegd. Het voordeel voor consumenten is duidelijk: in plaats van dat ze 60 euro voor een nieuwe titel moeten betalen, kunnen ze voor 15 euro »

per maand zoveel spelen als ze maar willen, waaronder de grote nieuwe titels die iedereen bij release wil spelen. Het voordeel voor Microsoft is ook duidelijk: momenteel heeft Game Pass ruim 25 miljoen abonnees, en dat zullen er alleen maar meer worden als de games van Activision Blizzard via de dienst toegankelijk worden.

Het model waar Sony op mikt is 'ook iets met abonnementen', maar hoe het bedrijf dat precies vorm wil geven moet nog blijken. Duidelijk is in elk geval dat Sony daarmee breder wil gaan dan 'only on PlayStation'. Zie ook het feit dat steeds meer PlayStation-games naar PC worden geport, waaronder Horizon Zero Dawn, God of War en later dit jaar Uncharted: Legacy of Thieves Collection. "We beginnen multiplatform te gaan", zei Jim Ryan daarover. "We hebben een agressieve routekaart met live-services. En de mogelijkheid om samen te werken met, en te leren van, de briljante en getalenteerde mensen van Bungie... dat zal de reis waar we ons op bevinden aanzienlijk versnellen."

## 5 DUS EXCLUSIVITEIT DOET ER NIET MEER TOE?

O nee, exclusiviteit blijft superbelangrijk. Alleen heeft het uitbrengen van exclusives niet langer als voornaamste doel om consoles te verkopen. Voor Microsoft is het vooral belangrijk dat zoveel mogelijk mensen lid worden van Game Pass, en dat die mensen vervolgens zoveel mogelijk tijd doorbrengen binnen het Xbox-ecosysteem, of dat nu op Xbox, op PC of – via de cloud – op je smart-tv of mobiel is. Het streven van Microsoft lijkt daarmee heel erg op dat van tv-diensten als Netflix, Amazon Prime en Disney Plus. Steeds weer nieuwe content uitbrengen die relevant is voor je leden en liefst nergens anders valt te halen, is van groot belang om ervoor te zorgen dat consumenten niet alleen abonnee van je dienst worden, maar dat ook blijven.

Dat de volgende Call of Duty na de aankoop door Microsoft vanaf de lancering op Game Pass staat, is vanuit dat streven een no-brainer.

Dat die game daarnaast óók te koop is op PlayStation, doet er vanuit Microsofts optiek niet zoveel toe, zolang de aantrekkingskracht en blijvende waarde van Game Pass met dit soort inbegrepen releases maar wordt bestendigd.

Ondertussen blijft PlayStation voortbouwen op de vele exclusieve franchises die ze in hun 25-jarige bestaan hebben opgebouwd, maar dan tot ver buiten de grenzen van PlayStation-consoles, stelt Jim Ryan. "Dit kan vele vormen aannemen. En een van de belangrijkste vormen schuilt in de mogelijkheden die wij mensen willen bieden om op verschillende plaatsen en verschillende manieren van onze games te genieten."

Tel daarbij het uitgesproken voornemen van PlayStation om in 2026 meer dan tien live-service games uitgebracht te hebben, en het beeld van een compleet nieuwe PlayStation-toekomst begint langzaam maar zeker vorm te krijgen.

## 6 MICROSOFT EN SONY ZIJN ELKAARS GROOTSTE CONCURRENTEN

Voor ons als gamers zijn Microsoft en Sony met hun Xbox en PlayStation directe concurrenten, al was het maar omdat veel van ons slechts één van deze twee consoles aanschaffen, en we dus elk wissewasje van de twee partijen onder een vergrootglas leggen om onze eerder gemaakte aanschaf te rechtvaardigen. Toch wordt er vanuit het perspectief van Microsoft en Sony zélf heel anders naar deze 'concurrentieslag' gekeken.

Om te beginnen is Microsoft met een waarde van ruim 2 biljoen (dus tweeduizend keer een miljard) een reus, waarnaast Sony met een waarde van ongeveer 150 miljard verbleekt.











Als Microsoft zou willen, zouden ze Sony – bij wijze van spreken – kunnen kópen. Maar gelukkig is Microsoft helemaal niet uit op het kopen, laat staan overwinnen van Sony. Op dit moment focust Microsoft, óók met de Xbox-divisie, vooral op de strijd met andere tech-giganten, zoals Google, Amazon, Facebook en Apple.
Dat Sony binnen enkele jaren met een Game Pass-achtige dienst komt – die onder codenaam Spartacus al in ontwikkeling schijnt te zijn – zal Microsoft vooral zien als een bevestiging van hun eigen gelijk. Het zal ze veel meer zorgen baren dat Apple ondertussen al zo'n dienst is begonnen, dat Google zich met Stadia in de gamesindustrie heeft begeven (ook al is dat vooralsnog zonder succes) en dat Facebook in 2014 voor 2 miljard dollar het VR-game-platform Oculus Rift heeft gekocht, en kort geleden de bedrijfsnaam Facebook in 'Meta' heeft veranderd om de focus op het zogenaamde Metaverse te onderstrepen.
Xbox-hoofd Phil Spencer: "Ik maak me wel eens zorgen om al die techbedrijven die niets van de gamesindustrie weten maar nu onze ruimte komen binnenvallen. Dat is heel anders dan de bestaande competitie met Nintendo en Sony. Die hebben beide een lange geschiedenis in videogames. Nintendo gaat niets doen wat gaming op de lange termijn schaadt, want dat is hun business. Sony is hetzelfde, en ik vertrouw ze."

## 7 NINTENDO WORDT BINNENKORT VAST OOK GEKOCHT

Nintendo's totaalwaarde wordt anno 2021 ingeschat op zo'n 55 miljard dollar. Inderdaad, dat is minder dan de 68 miljard die Microsoft voor Activision Blizzard betaalde...
Het zou voor Microsoft natuurlijk de ultieme slag zijn, als ze gewoon even Nintendo zouden kopen. De nieuwe Zelda en Mario? Exclusief op Game Pass te spelen! Daarmee zouden ze – als het chagrijn is uitgewerkt – vrijwel álle Nintendo-fans een Game Pass kunnen verkopen, inclusief de vele Japanners die vooralsnog niets van Xbox en andere Amerikaanse fratsen willen weten (ondanks diverse pogingen van Microsoft om met de Xbox-divisie ook in het land van de rijzende zon voet aan de grond te krijgen). Dus waarom is die aankoop nog niet aangekondigd?
Eh, nou, dat heeft verschillende redenen. Met als voornaamste dat Nintendo gewoon niet te koop staat.
Het schijnt dat Microsoft ruim 20 jaar geleden al eens geprobeerd heeft Nintendo te kopen. Ze werden uitgelachen, gaat het verhaal.
Binnen de context van de Japanse cultuur is het ook compleet belachelijk en onbeschoft om zomaar even te proberen een goed lopend bedrijf te kopen. Je ziet dan ook zelden dat Japanse bedrijven worden opgekocht door grotere jongens. Naar ik heb begrepen, laat de Japanse wetgeving ook niet toe dat buitenlanders Japanse bedrijven opkopen.
Als een Japans bedrijf in de problemen komt of meer geld nodig heeft, zal de Japanse trots (en anders wel de wet) dicteren dat dit bedrijf zich niet te koop zet (zoals het Amerikaanse Bungie nu meermaals heeft gedaan), maar probeert met een ander Japans bedrijf te fuseren (zoals dat gebeurde met Bandai-Namco, Sega-Sammy en Square-Enix). Dus waar 'Microsoft koopt Nintendo' een hoogst onwaarschijnlijk scenario is, geldt dat veel minder voor 'Sony PlayStation fuseert met Nintendo'. Maar ook dat laatste scenario zal pas in zicht komen als Nintendo drie of vier generaties achter elkaar gigantisch verprutst, en zover zijn we nog lang niet, gezien de Switch-successen die Nintendo momenteel absoluut marktleider in de videogame-industrie maken.



## 8 HET ZAL NU WEL EEN TIJDJE RUSTIG BLIJVEN, QUA DEALS

Nou nee, dat kun je wel vergeten. Want ook al staat Nintendo niet te koop, er blijft genoeg moois over om wél op te bieden voor Sony en Microsoft. Of nouja, vooral voor Microsoft dan, aangezien het bedrijf nou eenmaal wat diepere zakken heeft.



Ik acht de kans dan ook groot dat er in de tijdsspanne tussen het moment dat ik dit artikel schrijf en deze PU in je handen ligt, Microsoft nog wel een leuk game-bedrijf heeft gekocht. Welk bedrijf? Daar kan ik alleen maar naar gissen. Dus laat ik dat eens gaan doen.

Meest voor de hand liggend is dat de volgende aankopen niet complete uitgevers maar studio's betreffen. En dan gaan mijn gedachten in eerste instantie uit naar Westerse studio's als Avalanche (Just Cause), NetherRealm (Mortal Kombat), IO Interactive (Hitman) en Remedy (Control). Minder waarschijnlijk, maar nog steeds mogelijk, is dat Japanse studio's als Konami (Castlevania), Sega (Sonic) en Capcom (Resident Evil) dit jaar een nieuwe eigenaar krijgen. Of zou Sony genoeg geld apart hebben gelegd om Square Enix te kopen? Het zal hoe dan ook een langgekoesterde wens voor Sony zijn, gezien de nauwe samenwerking met Square Enix én de expertise die bij het opbouwen van Final Fantasy XV is vergaard.

En tja, het lijkt bijna onmogelijk, maar wat is tegenwoordig nog onmogelijk in de gamesindustrie? Dus laat ik hier ook nog even de kans noemen dat uitgevers als EA en Ubisoft door Microsoft worden opgeslokt.

De vraagtekenkaart in het huidige potje Monopoly is Take-Two Interactive (eigenaar van onder andere Grand Theft Auto, Red Dead Redemption en BioShock), die op 10 januari 2022 aangaf dat het 12,7 miljard ging betalen voor de overname van Zynga (eigenaar van browser- en social media-games als CSR Racing, Farmville en Toon Blast). Wat daar het grote plan achter is? Géén idee!



**weetje • weetje**

*Wanneer een game op Game Pass staat, wordt hij gemiddeld acht keer zo vaak gespeeld als wanneer hij apart wordt verkocht.*

## 9 DE DEALS ZIJN GOED VOOR SPELERS

Alles leuk en aardig met die koopwoede binnen de veranderende gamesindustrie, maar wat betekent dit alles nu eigenlijk voor óns, als gamers? Schieten wij daar nog wat mee op? Op het eerste gezicht niet.

Als Microsoft doorgaat met het huidige aankoopbeleid en zo meteen ook nog alle games van – ik noem maar wat – EA en/of Ubisoft in het Xbox-kamp heeft gezet, kunnen we eigenlijk wel spreken van een monopoliesituatie, waarin Microsoft gewoon over een groot deel van de markt de scepter zwaait. Dat lijkt me voor werknemers binnen de industrie desastreus (waar kun je nog solliciteren als je bij één van deze partijen met ruzie bent vertrokken?), en dat kan het ook voor gamers zijn, of worden.

Want wat als Microsoft terugkomt op eerdere woorden en gedachten en besluit om games als Minecraft, Call of Duty en Warcraft – naast de vele andere franchises die ze vast nog gaan kopen – tóch Xbox-exclusief te maken? Niet dat ik zoiets verwacht, maar moeten we willen dat één bedrijf zoveel macht heeft over zo'n groot deel van de titels waar zoveel gamers van houden?



En wat als Microsoft besluit dat het voortaan een nieuwe engine gaat uitbesteden aan alle studio's die onder de vlag van Microsoft worden ontwikkeld? Inclusief richtlijnen voor de content die dergelijke games moeten bevatten, en de manier waarop ze allemaal bestuurd dienen te worden? Het gevaar van eenheidsworst wordt dan gewoon veel te groot – zie ook de gelijkvormigheid die uiteenlopende Ubisoft-games hebben, en de overeenkomsten in de content die Disney uitbrengt sinds het Marvel en Star Wars heeft overgenomen.
Historisch gezien is het zelden goed nieuws geweest als een markt onder een paar grote spelers werd verdeeld, dus waarom zou dat nu wel goed uitpakken?

## 10 DE DEALS ZIJN SLECHT VOOR SPELERS

Toch zijn er ook wel wat voordelen te bedenken die uit de huidige koopwoede kunnen voortvloeien. Of eigenlijk uit de nieuwere modellen en strategieën die Microsoft en Sony nu nastreven.
Een voordeel van Microsofts Game Pass is bijvoorbeeld dat niet elke game op deze dienst een hit hoeft te worden. Zo krijgen kleinere games in minder bekende genres ook een kans om te shinen en ontdekt te worden. Daarnaast heeft Microsofts Phil Spencer al wat oude Activision-franchises genoemd die Microsoft mogelijk nieuw leven gaat inblazen, waaronder King's Fall, Guitar Hero en Hexen. Misschien dat Pitfall zelfs eindelijk weer eens een waardig vervolg krijgt!



Wat Sony betreft: je kunt van 'games as a service' vinden wat je wilt, feit is wel dat dit momenteel de populairste vorm is om games aan te bieden, en dat dit mits smaakvol gedaan ook echt meerwaarde biedt en voorkomt dat je steeds weer sequels moet aanschaffen om een bepaalde game te kunnen blijven spelen. Bovendien zal het in elk geval tot vernieuwing leiden wanneer Sony de populaire singleplayer-ervaringen van God of War, Uncharted en Horizon: Zero Dawn gaat ombuigen naar eindeloze multiplayer-festijnen, om van de geheel nieuwe live-service-games nog maar te zwijgen.
Daarnaast streven zowel Microsoft als PlayStation er nu naar dat hun games op zoveel mogelijk andere systemen speelbaar worden – op termijn steeds meer via de cloud, dus ook zonder console op tv's – en dat lijkt me een streven dat alleen maar winnaars oplevert.
Betekent dit dat God of War uiteindelijk ook op de Xbox speelbaar zal zijn? Of, andersom gesteld, zou het kunnen dat de volgende Halo ook op PlayStation gespeeld kan worden? Nou ja, zou Phil Spencer zeggen, zodra Game Pass op PlayStation mogelijk is, inclusief alle achievements, toeters en bellen van het Xbox-ecosysteem, dan staat niets die mogelijkheid nog in de weg.
Sony zal er niet echt happig op zijn om zoiets mogelijk te maken. Tenzij ze zelf de mogelijkheid krijgen om PlayStation-games op Xbox-systemen uit te brengen. Een mogelijke toekomst waarin we dus eindelijk dat gekke systeem met concurrerende consoles achter ons kunnen laten. Te ver gezocht?
Ik leef anno 2022 in een wereld waarin Sonic op Nintendo-systemen schittert, de makers van Halo onderdeel zijn van de PlayStation-groep, games met Microsoft-logo speelbaar zijn op PlayStation (Minecraft) en andersom (MLB The Show 22) en PlayStation-mascotte Crash Bandicoot eigendom is van Microsoft.
Geloof me, in deze maffe, prachtige, altijd veranderende industrie kan álles gebeuren. ✖









DE AAA-TOEKOMST VAN SPLITGATE

# PRAATJES VULLEN GEEN GAATJES

**Ron houdt van Portal, maar nog meer van Halo. Laat er nou net een game zijn die beide concepten combineert: Splitgate. Een free-to-play-multiplayershooter die binnenkort aan z'n eerste officiële seizoen begint. En dan wil de game ook nog eens een AAA-project worden... Is dat niet iets te ambitieus allemaal?**

Splitgate heeft een kwaliteit die ik moeilijk uit kan leggen. Dat hebben alle goede shooters, trouwens. Het is een gevoel. Je kunt dat gevoel het beste omschrijven als een soort symbiose tussen wat jij in je hoofd hebt en wat er daarna op het scherm gebeurt. In goede shooters voelt het alsof je muis of controller één worden met je brein. In een goede shooter kun je de meest waanzinnige dingen bedenken, en ze vervolgens nog praktiseren ook.

Er zijn genoeg voorbeelden, oud én nieuw. Quake 2 heeft dat gevoel. Titanfall 2 heeft het. En Halo natuurlijk ook. Het is in die zin geen verrassing dat Splitgate leentjebuur speelt bij Halo. Deze game voelt niet alleen hetzelfde als de Microsoft-shooter, het bevat ook nog eens dezelfde wapens en dezelfde modi. Zelfs de omroeper die voorafgaand aan ieder potje "Team Slayer!" roept, is zo goed als hetzelfde. Nee, Splitgate is echt heel erg Halo. Tegelijkertijd is Splitgate totaal geen Halo.

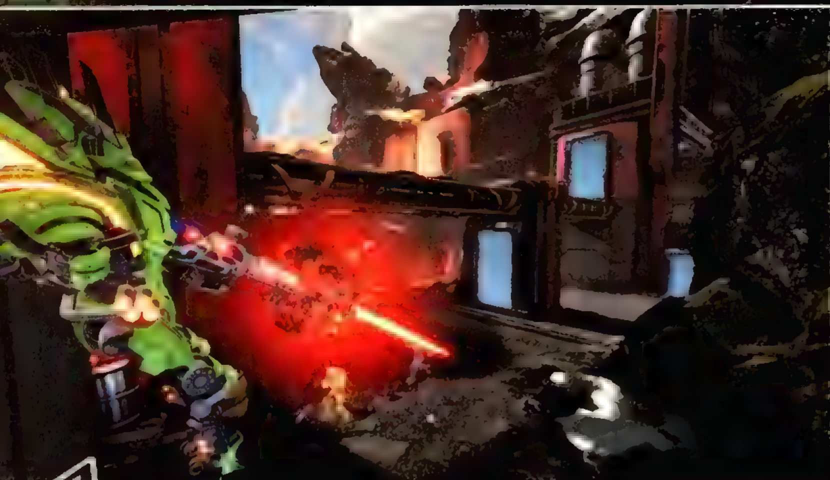
## TOTAAL NIET ALS HALO

Toen ik voor het eerst in ruime online arena's de trekker van mijn Battle Rifle overhaalde, verdween een salvo aan kogels in het voorhoofd van een tegenstander. Precies zoals ik het voor ogen had, precies zoals het voelen moest. Precies zoals in Halo. Maar toen gebeurde er iets raars. Diezelfde tegenstander verdween in de grond en stond plots achter me. Hij sloeg me in mijn rug en hij begon mijn stoffelijke overschot te teabaggen (googelen op eigen risico).

Tja. Splitgate heeft een twist, en die twist zit 'm in portalen. In Splitgate kun je net als in de Valve-puzzelgame Portal twee portalen neerplempen: eentje om in te lopen en eentje om uit te lopen. Wil je een tegenstander flanken? In Splitgate hoef je alleen een portaal achter je opponenten te schieten, waarna je tegenstanders gewoon in de rug kunt lopen. Je kunt de portalen ook gebruiken om doorheen te kijken, en zelfs te schieten. De portalen zijn dus op meerdere manieren in te zetten, zowel defensief als offensief.

## DIEPGANG

Je snapt het misschien al: dat zorgt voor een enorme tactische diepgang. Splitgate combineert de geweldige feel van oude Halo-games met de mogelijkheden van Portal. Een-op-een-duels worden niet alleen besloten door wie het snelst kan schieten, maar ook door wie het best met de portalen overweg kan. Waar je in normale games continu weet waar vijanden zijn, kunnen ze in Splitgate overal zijn. Het voordeel? Dat geldt ook voor jouzelf.
Mede door die opzet is Splitgate zo'n enorm succes. De game is al sinds zomer vorig jaar in beta en is op alle platformen (PC, Xbox One en PlayStation 4, de next-gen-versies volgen nog) ruim 15 miljoen keer gedownload. Een succesverhaal dus.
Toch is de ontwikkeling van Splitgate ook een ráár verhaal. De game zou al in de zomer van vorig jaar uitkomen, maar die datum is inmiddels al meermaals uitgesteld. De game is









nog altijd in beta. Je kunt de game dus downloaden en er is een Battle Pass, maar officieel is hij nog niet uit. Wel is er inmiddels zicht op het eerste officiële seizoen. In Season 1 krijgt de game onder meer nieuwe skins en nieuwe modi, en krijgt een populaire oude map een nieuw likje verf.

## AAA-GAME

Maar ja, wanneer de game dan écht officieel uitkomt, is dus nog onduidelijk. Ik had kort de mogelijkheid om die vraag te stellen aan Ian Proulx, hoofd van 1047 Games, dat Splitgame ontwikkelt. Waarom is de game nog niet uit?
Volgens Proulx is de reden voor het uitstel heel simpel: Splitgate moet eerst nog veel beter worden. Sterker nog, Splitgate wil de concurrentie aangaan met de grote jongens. "Het is ons doel om een AAA-game te worden", zegt Proulx. "Onze studio is begonnen als een klein team, maar inmiddels hebben we 50 werknemers. Binnen een jaar moeten dat er honderd zijn." Dat is nogal wat. Zeker als het gaat om multiplayershooters zijn er héél veel alternatieven in de free-to-play-wereld.
Het blijft dus gissen of de ontwikkelaar die ambitie überhaupt waar kan maken. Volgens Proulx is Season 1 vooral een belangrijke eerste stap. Het seizoen introduceert niet alleen nieuwe skins en een nieuw uiterlijk voor een van de maps, maar ook een map editor om maps in te maken. Spelers kunnen met z'n achten tegelijkertijd aan een nieuw level sleutelen. "Season 1 laat zien dat we serieus zijn over onze ambities. Dit is enkel het begin", zegt Proulx.

## PRAATJES EN GAATJES

Waarschijnlijk vraag je je nu hetzelfde af als wat ik mij afvroeg tijdens dat interview: is dit het typische pr-gebrabbel waar de game-industrie van overloopt, of maakt Splitgate daadwerkelijk kans als AAA-game? Persoonlijk ben ik een beetje huiverig om nu al van stapel te lopen. Er is nog zoveel onduidelijk rond dit eerste seizoen en de toekomst van Splitgate. Praatjes vullen in dit stadium nog geen gaatjes, zeg maar.
Bovendien, zo bijzonder is Season 1 nou ook weer niet. Een paar nieuwe skins, een map die er anders uitziet, wat nieuwe modi en een map editor: het is allemaal leuk voor de mensen die hardcore Splitgate spelen, maar zulke kleine toevoegingen gaan nieuwe spelers niet over de streep trekken. Wat dat betreft is Splitgate duidelijk nog 'een kleine game' en heeft de ontwikkelaar nog een lange weg te gaan. Gelukkig erkent Proulx dat zelf ook.
Afijn, uiteindelijk is het vooral de vraag of dat überhaupt belangrijk is. Splitgate is namelijk nu al een hartstikke leuke game. Wat dat betreft snap ik niet zo goed dat Proulx en 1047 Games zo graag willen benadrukken dat ze een AAA-game willen maken. Splitgate vinkt op dit moment alles af wat ik verlang van een multiplayer-shooter. Maar hey, aan de andere kant: als 1047 Games er een heleboel geld tegenaan wil gooien om van Splitgate een nog betere game te maken, hoor je mij niet klagen. ✖

## UNIEKE KILLS

**Splitgate kan echt een feestje zijn, maar dan moet je wel zelf de slingers ophangen. De game barst bijvoorbeeld van manieren om unieke kills te maken. Een voorbeeld: In een van mijn potjes zat ik in een verhit duel waarbij ik nauwelijks nog leven over had. Ik moest snel een plan bedenken, dus ik rende weg, nam dekking achter een doos en schoot een portaal op de muur voor me. Het andere uiteinde van het portaal schoot ik ergens boven een klif aan het uiteinde van het level.**
**Nu denk je misschien: wat is daar nou zo bijzonder aan? Nou, Splitgate gaat zo ontzettend snel dat je heerlijk kunt dollen met je opponenten. In dit geval dacht die tegenstander natuurlijk dat ik gevlucht was via dat portaal. In plaats daarvan rende hij enthousiast zijn dood tegemoet, recht van de klif af. Achievement unlocked.**



WHAT'S THE TEA?

# KOOP JIJ JE GAMES WEL EENS TWEEDEHANDS?

**Na een lange lockdown proosten Alie en Laura eindelijk weer met een kopje thee. Hoe hebben ze de die doorgebracht? Met gamen natuurlijk, wat Alie blijkt te doen in haar retro-gameparadijs. In What's The Tea spreken de PU-dames over zolders opruimen, tweedehands games en zelfs een womancave.**





Hai Alie! Koppie thee erbij... Wat een troosteloze winter is het, hè? Van mij mag de lente wel beginnen!



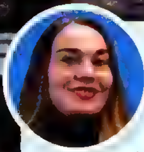
Schenk mij ook maar in! Het is koud en grijs... Ben zo klaar met al die donkere dagen. Ik heb er qua humeur gelukkig nooit zo'n last van, maar ook ik smacht nu echt wel naar de lente.



Ja, het is echt van dat weer om je zolder op te ruimen. Doe jij dat wel eens, lekker die oude zooi opruimen?



Dat is in de stikhete zomer toch een stuk minder aanlokkelijk, hè? Maar ik bewaar mijn oude zooi niet op zolder. Dat is namelijk mijn retro-gameparadijs! Een soort womancave, met al mijn oude consoles en games. Het meeste van mijn echt oude zooi staat bij mijn moeder... En moet ik inderdaad nodig eens opruimen. Sorry, mam! Hoe zit dat bij jou?



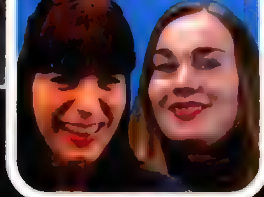
Haha, heerlijk, een womancave. Ik ben heel benieuwd. Ook naar de collectie die je bij je moeder hebt. Ik ben zelf niet zo'n verzamelaar, dus ik koop eigenlijk zelden games op schijf of cartridge. Hoe kom jij dan aan nieuwe aanwinsten voor je retro-gameparadijs?



O ja, jij bent inderdaad meer van digitale games, hè? Vind je het niet jammer dat je je collectie dan niet fysiek kunt bewonderen? Ik vergeet games die ik download namelijk vaak meteen weer... Ik mag graag tweedehandswinkels afstruinen, of de kringloop! Ook koop ik soms online, als ik een titel verder nergens kan vinden. Er komen steeds meer webshops voor retro-games bij. Heel fijn!












Wat leuk zeg! Dat verzamelen is wel een leuke hobby, maar dat doe ik dus liever digitaal met muntjes of puntjes in games. Ha! Ik kijk juist op mijn console vaak in mijn bibliotheek, daar ga ik niet helemaal voor opstaan om naar mijn gamecollectie te lopen: dat zou ik veel eerder vergeten. Hoe vind je het om bijvoorbeeld een tweedehands game op Marktplaats te kopen?



Hahah, oké, fair enough! Marktplaats check ik eigenlijk nooit. Heb niet zulke goede ervaringen met tweedehands aankopen. Dan heb ik toch liever dat er nog een winkel tussen zit met een soort van aansprakelijkheid. Maar corrigeer me vooral als ik het mis heb: digitale games blijven vaak wel veel langer prijsvast, hè? Voorbeeldje: ik heb gisteren Ratchet & Clank: Rift Apart gekocht voor 45 euro. Nog helemaal sealed, maar wel in een tweedehandsshop. Online is 'ie nu nog 79,99. Jij vindt dat gemak wel opwegen tegen de kosten?



Dat is zeker waar! Als ik inderdaad een retrogame zocht, dan zou ik waarschijnlijk ook wel gaan voor een online tweedehandsshop, maar alleen als het inderdaad tientallen euro's scheelt. Wat ik veel gebruik is de abonnementsdiensten: als die game op Xbox Game Pass staat, dan hoef ik hem zelf niet zo nodig te bezitten, hoe staat zo'n verzamelaar als jou daar tegenover?



Ik snap de appeal van abonnementsdiensten heel goed! Ik gebruik ze zelf ook voor films en series: Netflix, Videoland en Disney+. Maar films en series vind ik toch net wat anders dan games. Een film duurt twee uur en kijk ik meestal maar één keer. Die hoef ik dus niet per se voor altijd te hebben, en dan is een abonnementsdienst prima. Bij games ligt dat anders: ik wil wel dat die écht van mij zijn, voor altijd - niet enkel zolang de dienst actief is of de overeenkomst met de ontwikkelaar geldt. Dat zie jij waarschijnlijk anders?

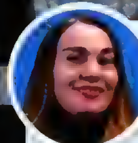


Ja, dat zie ik heel anders. Ik geloof dat je altijd wel aan een game kunt komen. Mocht 'ie toch ooit van een streamingdienst of abonnementsdienst verdwijnen, dan is er inderdaad vast nog wel ergens een tweedehandswinkel die hem heeft. Voor mij is dus de tweedehandswinkel het vangnet, en voor jou is dat ongeveer andersom! Wat is de laatste game die je tweedehands hebt gekocht, is het een aanrader?



Ja, heel grappig om te merken hoe erg we op dit onderwerp verschillen. Twee heel duidelijke meningen. Ben ook meteen benieuwd hoe onze lezers hierover denken! Nou, toevallig heb ik gisteren dus Ratchet & Clank: Rift Apart gekocht, net als de hele Kingdom Hearts-serie. Die wil ik nou toch echt een keer spelen. Ook nog wat kleinere titels als Hidden Agenda, Blue Dragon en Dragon Quest VIII: The Journey of the Cursed King. Ik vergeet er vast heel veel... Want het is wel verleidelijk als je in zo'n winkel staat: als games een euro kosten, neem je er vaak heel veel mee. Dat probeer ik trouwens wel wat los te laten: niet kopen enkel om de collectie compleet te maken, maar kopen omdat ik een game echt graag wil spelen. Dus ja, als het goed is, zijn het allemaal aanraders! Nog wel even benieuwd trouwens: maak jij uitzonderingen voor collector's editions en andere bijzondere uitgaven?



Haha je enthousiasme is wel aanstekelijk, gelukkig zijn de winkels weer open. Nee ik maak ook geen uitzonderingen voor collector's editions: de digitale uitgave is goed genoeg voor mij! Maar ik snap het wel hoor, ben stiekem best jaloers op je womancave.



Jaaaaaa, eindelijk weer lekker browsen tussen andermans weggegooide zolderschatten, haha! Volgende keer onze theeleut-date bij mij houden? Kan ik een dappere poging doen om je te overtuigen van de charme van zo'n womancave! ✖

AVATAR, HARRY POTTER EN THE LORD OF THE RINGS

# DEZE MEGA-FRANCHISES KRIJGEN DIT JAAR EEN COMEBACK, EN NIET ALLEEN IN GAMES!

**Originaliteit is dood, lang leve de megafranchises die te groot zijn om te falen! Cynisme terzijde, 2022 ziet er rooskleurig uit voor Harry Potter, The Lord of the Rings en Avatar. PeterKoelewijn kijkt naar de vette games die deze franchises krijgen en wat ze nog meer onder hun rokken te verbergen hebben.**

ZEG MAAR NEE, DAN KRIJG JE ER VIJF



## AVATAR 2

Niet schrikken, maar Avatar is dertien jaar oud, wat betekent dat een hele generatie pubers dit al een 'oude film' noemt. Brrr! Godzijdank komt regisseur James Cameron dit jaar dan eindelijk met Avatar 2. En Avatar 3 en 4 heeft hij ook gelijk gefilmd, en er zijn al plannen voor Avatar 5. Jahaaaa, die Cameron heeft de afgelopen dertien jaar niet alleen matige Terminator-films geproduceerd!

### James and the giant franchise

Je kan zeggen dat de regisseur 'een Lord of the Ringsje' heeft gedaan. Alle drie de Avatar-vervolgen zijn gelijktijdig in ontwikkeling gegaan en een groot deel van de scènes is al opgenomen met de acteurs. Nu is het aan het team van Cameron (en met name de CGI-tovenaars) om na de hele lange post-production de films naar het witte doek te brengen.

### Avengers-waardige cast

James Cameron zet dus ontzettend zwaar in op zijn science-fiction-franchise en houdt daardoor de meeste kaarten nog dicht tegen de borst. Wat ik wel al weet: de cast is HUGE! Alle hoofdrolspelers uit de eerste film keren terug, van Sam Worthington en Zoe Saldana tot Stephen Lang en zelfs Sigourney Weaver. Daar blijft het niet bij, want de volgende acteurs reizen ook naar Pandora: Vin Diesel, Michelle Yeoh, Kate Winslet, Edie Falco, Jemaine Clement en Cliff Curtis. Als je net als ik vloeiend in IMDb bent, dan weet je dat dit een cast van Avengers-achtige proporties is.

### Onderwater

Maar waar moeten die films over gaan? Avatar is veel dingen, maar een diepzinnig, episch verhaal staat daar niet tussen. Sowieso vindt er een grote timeskip plaats, wat ook nodig is voor de zichtbaar ouder geworden acteurs uit de eerste film. Jake Sully en Neytiri hebben een gelukkig gezinnetje met kindjes en ze gaan een nat pak halen. Cameron orakelt namelijk al jaren dat hij unieke onderwaterbeelden laat zien in Avatar 2. Ook interessant: Sigourney Weaver en Stephen Lang zijn terug maar spelen andere rollen omdat hun personages uit de eerste film een beetje last hebben van doodzijn. Stephen Lang speelt wel weer een militair die ook de hoofdschurk blijft in Avatar 2 t/m 4. Don't fix what ain't broke!

**RELEASEDATUM:**
Avatar 2 verschijnt 16 december 2022 in de bioscoop. Avatar 3 komt in 2024 uit, Avatar 4 in 2026 en Avatar 5 in 2028. Je bent gewaarschuwd.



**AVATAR IN DISNEY WORLD**

Mocht je geld te veel hebben en niet kunnen wachten op Avatar 2, dan kan je al naar Pandora gaan in Disney's Animal Kingdom, in het magische Florida. Daar is Pandora in een themagebied helemaal nagebouwd, inclusief awesome zwevende rotsen! De twee attracties zijn ook niet mis. De eerste is een nachtelijk boottochtje door Pandora, inclusief superindrukwekkende Na'vi-animatronics. De tweede is een wilde 3D-rit in een simulator, waar je vliegend op een ikran de planeet verkent en allerlei roofdieren moet ontwijken.









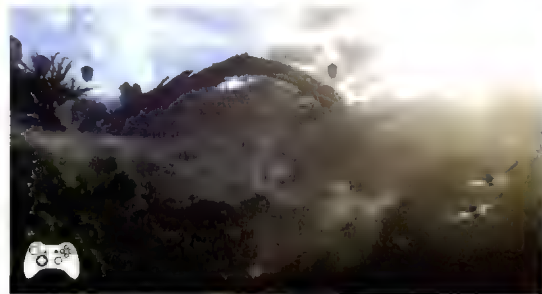


# AVATAR FRONTIERS OF PANDORA

Ja, leuk al die films, maar games zijn natuurlijk veel beter! Dat weet James Cameron stiekem ook en dus waagt hij een nieuwe poging met Avatar: Frontiers of Pandora. De game wordt ontwikkeld door Ubisoft. Aan hen kun je wel een open-world actiegame overlaten en dat is dan ook precies wat de nieuwe Avatar-game wordt.

## Go west, young Na'vi

Je hoeft de films ook niet te kijken om het verhaal te begrijpen; dat wordt volledig opzichzelfstaand. Als een jonge Na'vi ga je het westelijke frontier van Pandora verkennen. Een levensgevaarlijk gebied waar ook nog eens de menselijke bezetters huishouden om het kostbare metaal Unobtainium te mijnen.

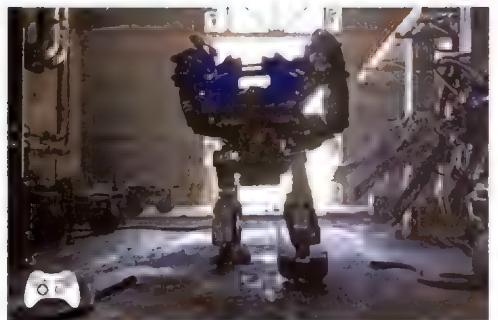


## Mounted combat

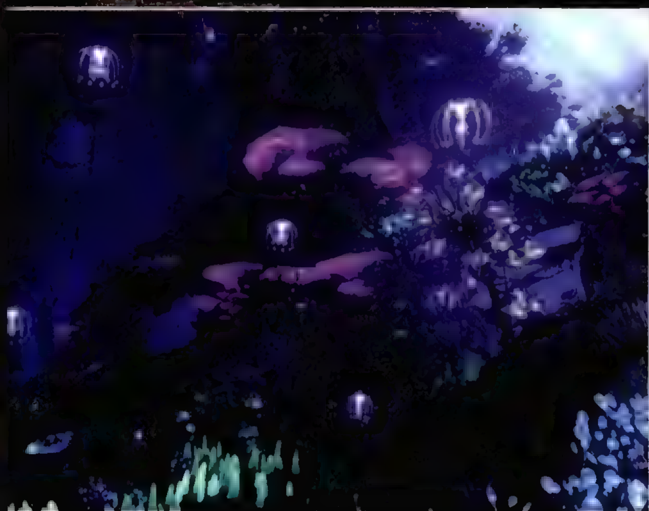
De trailer die Ubisoft vorig jaar toonde, was ingame gemaakt in een splinternieuwe versie van hun Snowdrop Engine. Niettemin neem ik er een korreltje zout bij, maar als de beelden kloppen, kan je een gigantische open wereld verwachten met diverse landschappen en dieren om op te rijden. Bijvoorbeeld de direhorses te land, maar ook de ikran in de lucht. Mounted combat lijkt tevens iets dat Ubisoft ontwikkelt. Zo zie je een Na'vi op een ikran een helikopter neerhalen. Kijk, dat kun je niet doen in Assassin's Creed!

## Jaren aan content

Avatar: Frontiers of Pandora moet in 2022 verschijnen en werd samen met Avatar 2 al een keer uitgesteld. Dat betekent hopelijk dat de game zo goed als zeker dit jaar verschijnt rond de filmrelease. Ubisoft heeft ook grootse plannen voor de openwereld-game. Zo onthulden ze dat er content-updates gepland staan voor de komende jaren. Vandaar dat de game ook niet meer voor de PS4 en Xbox One verschijnt. Dit moet echt 100% een next-gen-ervaring worden!



**RELEASEDATUM:**
Avatar: Frontiers of Pandora staat gepland voor een release in 2022. Hij verschijnt op de PS5, Xbox Series X/S en PC.





HOE MAGISCH WAS DE TWEEDE WERELDOORLOG?

# FANTASTIC BEASTS: THE SECRETS OF DUMBLEDORE

Heeft Harry Potter een comeback nodig? Nou ja, de recentste Fantastic Beasts-film werd neergesabeld door critici en fans. Ook hebben we al jaren geen degelijke game meer gehad over de Wizarding World. Dat moet allemaal goedkomen in 2022! Hopelijk...

## Tovenaars vs Nazi's

De Fantastic Beasts-serie heeft nog niet de wereld veroverd zoals Harry Potter dat wel deed, maar toch wagen Warner Bros. en J.K. Rowling een derde poging met The Secrets of Dumbledore. Volgens Rowling worden daarin alle vragen uit de eerste twee films beantwoord. Oh ja, en het speelt zich aan het begin van de Tweede Wereldoorlog af, dus... uhm... je kan niet zeggen dat Rowling geen grote risico's durft te nemen.

## Grindelwald en Dumbledore

Even uitzoomen, want deze film heeft uitleg nodig. Fantastic Beasts is een prequelserie op Harry Potter, met Newt Scamander in de hoofdrol. De oud-leerling van meestertovenaar Albus Dumbledore wordt opgedragen om Gellert Grindelwald tegen te houden. Hij verzamelt een leger tovenaars omdat hij de Tweede Wereldoorlog en de bouw van de atoombom wil voorkomen. Tovenaars zijn superieur aan andere magische wezens en zeker Muggles, dus hij vindt het zijn roeping om ze te onderwerpen.

**(SPOILER!)** Dumbledore kan hem zelf niet stoppen, want Grindelwald is zijn ex en... uhm, weet je, het zou awkward zijn! Dus in The Secrets of Dumbledore keren Newt en zijn mentor terug naar Hogwarts, en zeker niet voor fan-service. Oké, misschien een beetje... maar vooral om een team zeer getalenteerde tovenaars te verzamelen voor een missie achter vijandelijke linies. Lukt het ze om Grindelwald te stoppen? Nee, want Fantastic Beasts 4 en 5 staan al op de planning... maar het wordt vast spannend!



## Wordt Fantastic Beasts eindelijk fantastisch?

Deze film moet wel dé comeback van de Harry Potter-franchise worden, want de vorige film – The Crimes of Grindelwald – was echt een rommeltje. Het verhaal had veel te veel oninteressante personages, wat het mysterie ook nodeloos ingewikkeld maakte. Rowling en Warner Bros. lijken dat te erkennen, want The Secrets of Dumbledore heeft een extra schrijver die ook al meeschreef met de eerdere HP-films.




**RELEASEDATUM:**
Fantastic Beasts: The Secrets of Dumbledore verschijnt 13 april 2022 in de bioscoop.





# HOGWARTS LEGACY

Lang geleden waren er goede Harry Potter-games. En nog schokkender, ze werden gemaakt door EA! Met name de games rond de eerste twee films experimenteerden met openwereld-gameplay en de bizarre werelden die je rondom de tovenaarsschool kan creëren.

## Open-world RPG in Hogwarts

Hogwarts Legacy lijkt datzelfde pad in te slaan, maar dan met 20 jaar extra kennis en grafische kracht. Een paar jaar geleden lekte al gameplay van het spel uit, waardoor er al best veel bekend is, zelfs zonder een officiële gameplaytrailer. Zo maak je zelf jouw heks of tovenaar en mag je weten in welk huis je wordt ingedeeld. De game heeft een open wereld en bevat RPG-mechanics, maar je kan wel zelf in real-time je spreuken afvuren.

## Lesje leren

Je kan allerlei lessen volgen, zoals toverdrankjes brouwen, magische dieren verzorgen en natuurlijk Defense Againsts the Dark Arts. Hogwarts verbergt een hoop geheime ruimtes en ook daarbuiten zal je kunnen rondlopen. De Forbidden Forest, het dorpje Hogsmeade; alles passeert de revue in de onthullingstrailer.

Hier zal menig Harry Potter-fan zeker een harde toverstaf van krijgen!

**RELEASEDATUM:**

**Hogwarts Legacy staat gepland voor 2022 en verschijnt op PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X/S en PC.**

**J.K. ROWLING PRAAT POEP**

Het is moeilijk te geloven, maar Harry Potter is een beetje een moeilijke franchise aan het worden voor Warner Bros. Schrijfster J.K. Rowling is de boosdoener en niet alleen omdat niet iedereen de Fantastic Beasts-films fantastisch vindt. De afgelopen jaren heeft Rowling zich meerdere keren transfoob uitgelaten op Twitter, tot woede van de transgender-community.

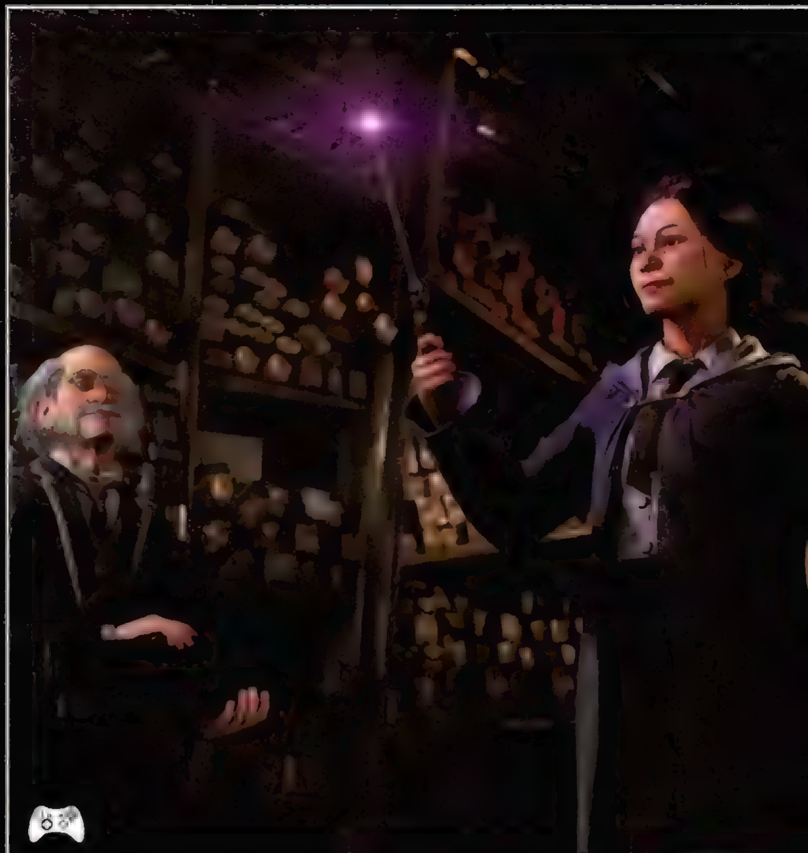
Het is al zover dat de meeste Harry Potter-hoofdrolspelers afstand hebben genomen van haar opmerkingen. Ook ontwikkelaars die werken aan Hogwarts Legacy uitten hun frustratie. Avalanche Software moest zelfs verduidelijken dat Rowling niet betrokken is bij de game, behalve dat ze eigenaar van de franchise is. Ze schitterde zelfs door afwezigheid tijdens een reüniespecial die eind 2021 in Amerika op HBO Max verscheen.

J.K. Rowling heeft daarnaast een beetje last van het George Lucas-syndroom: ze kan maar niet ophouden met rare feitjes toe te voegen en aanpassingen te maken aan haar Harry Potter-wereld. Zo hoor je de 't' in Voldemort volgens haar niet uit te spreken... Had ze dat niet acht films eerder kunnen zeggen?!

Mijn favoriet is absoluut Rowlings volgende briljante feitje: tovenaars accepteerden pas vanaf de 19e eeuw wc-potten en riolering. Daarvoor scheten ze gewoon ter plekke en toverden ze het bewijs weg. Ik heb hier een nacht van wakker gelegen toen ik het las!

Ik bedoel... poepten tovenaars in hun broek of trokken ze de slip omlaag en kwakten ze het op de grond? Is er een speciale spreuk voor? En wat als je explosieve diarree had? Was dat toen een faux pax of hielpen andere tovenaars je mee om de rommel op te ruimen, zoals ze ook een kapotte kamer kunnen repareren met magie? En zijn er ultraconservatieve tovenaars die nog steeds in hun broek schijten omdat ze Muggle-technologie haten? Waarschijnlijk kakte Voldemort dan ook regelmatig in zijn gewaad. Heeft Voldemort überhaupt nog een anus, of is die net als zijn neus verschrompeld door de horcruxes?

Ik weet zeker dat J.K. Rowling ooit al deze vragen beantwoordt op Twitter. Ik volg haar alleen niet meer.



SIERADEN MAKEN MET SAURON

# THE LORD OF THE RINGS: THE RINGS OF POWER

Wat doe je met je geld als je de rijkste man op aarde bent? In ieder geval geen penisraketten bouwen voor ruimtetoerisme! Nee, als je in die positie bent, moet je je geld en macht gebruiken voor een nobel doel. Iets puurs, dat inspireert, dat de wereld een beetje mooier maakt. Waar mensen van oost tot west achter kunnen staan. En daarom ben ik zó blij dat Jeff Bezos' Amazon werkt aan een The Lord of the Rings-serie!

The Lord of the Rings: The Rings of Power start in 2022 en is nu al de duurste serie ooit geproduceerd. Het eerste seizoen kost 465 miljoen dollar, wat ruim 100 miljoen meer is dan Avengers: Endgame kostte!

## Sauron is back!

The Rings of Power speelt zich een paar eeuwen voor Frodo's avontuur af en de hoofdrolspeler wordt niemand minder dan Sauron. Tolkien liet uitgebreide aantekeningen achter over de historie van Middle-Earth en waar de mensen en Sauron vandaan komen. Genoeg materiaal voor een serie over hoe Sauron transformeerde van een getalenteerde juwelier naar het monster dat we uit de trilogie kennen.

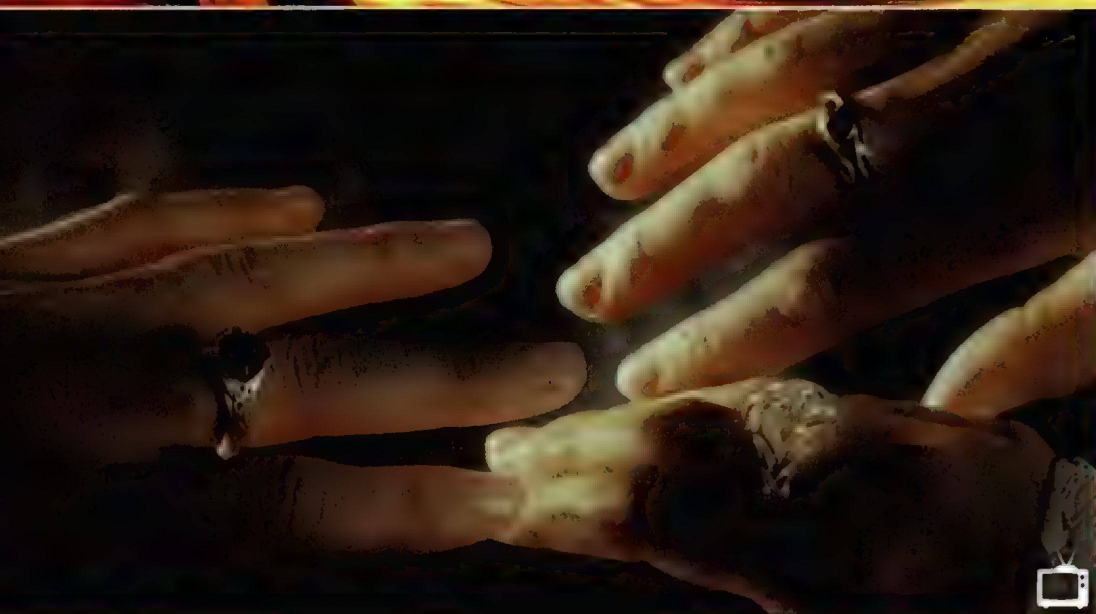
## One ring to rule them all

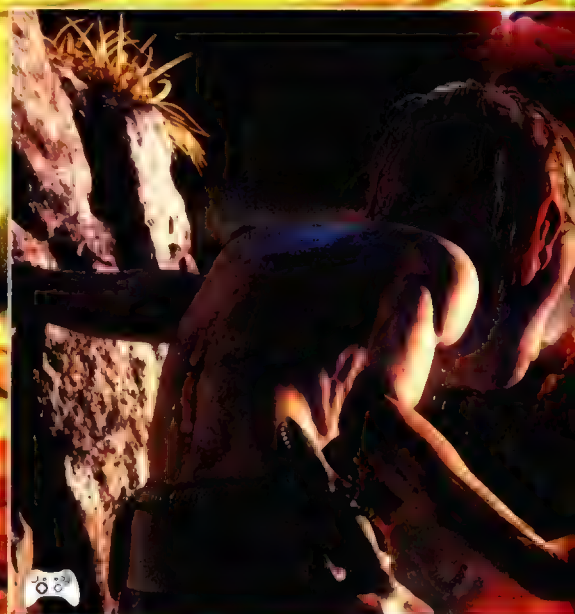
Het verhaal van de Rings of Power wordt prachtig verteld aan het begin van The Fellowship of the Ring, maar hier is mijn lelijke samenvatting: Sauron wilde Middle-Earth altijd al veroveren en bedacht een list om de elfen, dwergen en mensen te onderwerpen. Hij leerde ze prachtige magische ringen te smeden: 3 voor de elfenleiders, 7 voor de dwergenkoningen en 9 voor de mensenkoningen. Wat ze niet wisten was dat hij ze verbond met een laatste ring voor hemzelf: de One Ring. Niet alleen stopte hij bijna al zijn levenskracht in het sieraad, hij verbond ze ook met de andere ringdragers, waardoor ze corrupt werden. De menselijke ringdragers veranderden in de Nazgul, de dwergenkoningen werden gek van hebzucht en de elfen geobsedeerd door isolationisme.

## Geen Peter Jackson

Dat verhaal gaat The Rings of Power uitbreiden en het wordt een hele kluif. Zelfs Peter Jackson kon zijn succes niet evenaren met de inferieure The Hobbit-trilogie. Toch vind ik het jammer dat hij niet verbonden is aan dit project, al maakt dit het wel makkelijker om The Rings of Power op z'n eigen prestaties te beoordelen. Amazon plant een verhaal dat minstens vijf seizoenen moet duren.

**RELEASEDATUM:**
The Lord of the Rings: The Rings of Power start 2 september op Amazon Prime, met wekelijks een nieuwe aflevering.









# THE LORD OF THE RINGS: GOLLUM

Eindelijk een game waarin je Gollum kan spelen! Waarom een machtsfantasie spelen als je ook een bleke slapjanus met een vies gebit kan zijn? Maar het was slim van Daedalic Entertainment om de release van hun The Lord of the Rings-game rond de start van Amazons dure serie te plannen. Dat LotR: Gollum niet zo'n hoog budget heeft, kan je ook gelijk aan de beelden zien. Het wordt geen grafische hoogvlieger, al heeft het zéker een interessant concept te pakken.




Gollum heeft in de boeken zo'n beetje heel Middle-Earth afgereisd en hij leeft dan ook al afschuwelijk lang. De game vertelt een origineel avontuur dat zich zelfs nog voor The Hobbit afspeelt. De ringjunkie bezoekt onder andere Mordor, Mirkwood en zelfs Moria.

## Solid Smeagol

Omdat Gollum weinig voorstelt tegenover orcs en elfen, zal hij het grootste deel van de game moeten rondsluipen. Verwacht ook wat Zelda-achtige puzzels en platformsegmenten. En ondanks dat de filmdesigns niet gebruikt mochten worden, mag je wel een hoop cameo's verwachten. In een video liet Daedelac al designs langskomen van Gandalf en elfenkoning Thranduil.

## Gollum haat lootboxes

Sowieso krijgt The Lord of the Rings: Gollum geen lootboxes of andere vormen van microtransacties. Dat is al een hele opluchting, want de laatste grote The Lord of the Rings-game, Middle-earth: Shadow of War, werd vergald door agressief gebruik van lootboxes. ✖

**RELEASEDATUM:**
The Lord of the Rings: Gollum verschijnt in 2022 voor PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X/S, Nintendo Switch en PC.





## OP REIS MET GIDS DWAYNE

# VAN HYRULE TOT NOVIGRAD

**Een midweek naar Sinnohs Jubilife City, hiken in de VS uit Red Dead Redemption 2 of op trektocht door Hyrule: games zitten bomvol interessante vakantiebestemmingen! Om te kijken wat mogelijke hoogtepunten op zo'n reis zouden zijn, speelt Dwayne voor fictieve gids in enkele werelden die hij zelf al eens bezocht heeft.**

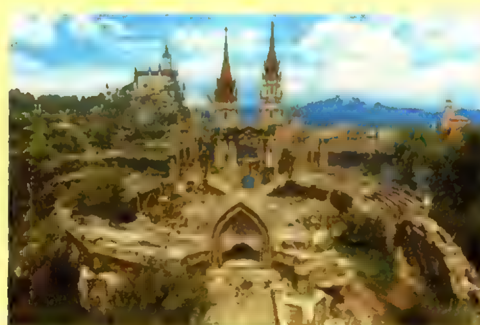



## THE CONTINENT (THE WITCHER 3)

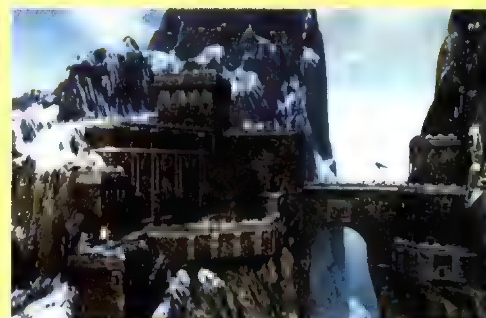
Het continent van The Witcher 3 mag dan verscheurd zijn door oorlog en barsten van de monsters, met mij als gids ga je er alsnog in rap en vooral veilig tempo doorheen! We beginnen op de Skellige Isles, het noordelijke gebied.
Eerlijk: **Skellege** is zo groot en schitterend, ik zou er zo een hele reis mee kunnen vullen! Met sneeuw bedekte bergen, afgelegen eilanden, hoge gebouwen in de lucht: het heeft alles. Qua uitstraling doet Skellige nog het meest aan Scandinavische landen in Europa denken en als je er eenmaal bent geweest, wil je niet meer terug.



Als we het over steden hebben moet je **Novigrad** echt gezien hebben. De grootste stad van het continent zit vol sfeervolle markten en gezellige herbergen zoals de Seven Cats Inn. Ook het lokale toneelgezelschap, aangevoerd door de prachtige zangeres Priscilla, geeft geregeld optredens.
Ten zuiden van Novigrad liggen de **Honeyfill Meadows**, een prachtig vormgegeven landgoed met, je raad het al: heel vele bijen! Het gebied in de buurt van dit landgoed bevat een schare van allerlei kleurrijke bloemen die zachtjes op de wind golven. Rustig rondrijden in dit gebied en je vergeet eventjes de wonden die het continent voor altijd tekenen.

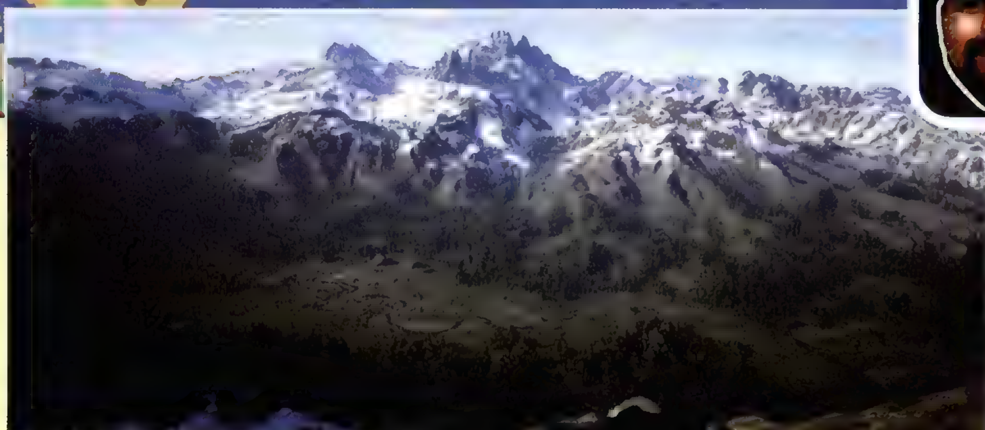


Ten slotte mag **Toussaint** absoluut niet ontbreken als bourgondisch hoogtepunt van de reis. Hier vind je zoveel wijngaarden dat je de alcoholische druivendrank bijna zou afzweren als je naar huis gaat. Maar behalve wijngaarden kun je ook het **Seidhe Llygad Amphitheater** bezoeken, een van de monumenten uit het tijdperk waarin de elven nog in Toussaint leefden. Ook in het hertogdom van Toussaint is het prima toeven met wijn- en kaasproeverijen, kunstgalerijen en markten. Een heerlijke plek, weg van de oorlog die de rest van het continent teistert.





# DE VS ANNO 1899 (RED DEAD REDEMPTION 2)



**B**eschaafdheid staat op het punt van breken in de Verenigde Staten, wanneer we aankomen met de trein op Emerald Station in New Hannover. De stagecoach staat al op je te wachten, want we gaan op een roadtrip door de U S of A! Hier komen we echt voor de natuur. Er is eigenlijk maar één echte stad: **Saint Denis**.
Deze bruisende stad in de staat Lemoyne zit vol entertainment! Drink in een van de twee saloons, bezoek **Theatre Raleur** of **Fontana Theatre** en koop genoeg voorraden voor de reis te paard. Onderweg gaan we vooral kamperen. Voor eten zijn we aangewezen op onze pijl en boog.

We beginnen vlak buiten Saint Denis in de moerassen van **Bayou Nwa**, waar je moet oppassen voor alligators en giftige slangen. Dan trekken we naar het noorden richting New Hannover, waar echt even moeten stoppen in het rustgevende en licht tropische **Roanoke Ridge**. Hier komt doorgaans bijna niemand, dus de rust voelt bijna bevreemdend. Behalve de bloeddorstige Murfee Brood-bende dan, daar moet je wel echt voor oppassen.
Nog wat noordelijker zijn we alweer in de staat Ambarino en liggen de Grizzlies voor ons: een groot gebied met sneeuw en plekken waar het wat zachter is. We gaan hier dan ook meerdere stops maken. Allereerst in **Grizzlies East**, waar de **Donner-watervallen** liggen. Dit zijn de grootste watervallen van de VS. In De Grizzlies East hebben we onze winterjassen al aangetrokken voordat we het sneeuwgebied binnenrijden. **Lake Isabella** en **Mount Hagen** zijn hier de hoogtepunten. Bij het meer schijnt het zeldzame witte Arabian-paard wel eens op te duiken, waarvoor veel mensen naar dit gebied trekken.

Een kilometer naar het westen ligt de staat West-Elizabeth. Hier ligt **Mount Shann**, de allergrootste berg van alle staten. Deze enorme bergpas strekt bijna van het westen naar het oosten van de wereldkaart. Zodoende is hij ook enorm lastig te beklimmen, maar als je het tot de top haalt, dan heb je het allermooiste uitzicht over bijna alle staten van Amerika.
Als laatste bezoeken we **The Big Valley**, in het zuidwesten van West Elizabeth. Dit is een bosrijk gebied met groene en kleurrijke vlaktes. Maar laat je niet op het verkeerde been brengen door alle pracht en praal hier: je loopt makkelijk beren en wolven tegen het lijf. Het is dus zaak om voldoende crème bij je te hebben die je lichaamsgeur maskeert, en goed bewapend te zijn in het geval van een aanval. Maar-ehm, verder is dit gewoon een prachtig gebied om in te verblijven hoor!

# HYRULE (THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD)



**W**ie een tripje maakt naar Hyrule, móét eigenlijk wel een rondreis maken door het hele continent. Hyrule is bezaaid met verschillende terreinen en klimaten, karakteristieke dorpjes en steden, én grote bouwwerken als tempels en citadellen. Om het een beetje overzichtelijk te houden beperk ik me tot de absolute hoogtepunten van de trip. Vergeet je Rupees niet!

Hyrule is opgedeeld in acht regio's, maar we behandelen er vijf die historisch, ecologisch en geografisch het meest interessant zijn: Eldin, Hebra, Lanaryu, Central Hyrule en Gerudo. We beginnen te paard in het centrale gedeelte van Hyrule. Een van de twee hoogtepunten in Central Hyrule is het iconische kasteel **Hyrule Castle**. In dit kasteel nam de Hero of Time het meermaals op tegen het kwaad dat we hier kennen als Ganon. De recentste confrontatie tussen de held en Ganon vond nog niet zo heel lang geleden plaats. Het wordt eigenlijk wel weer eens tijd dat de held weer reïncarneert! Helaas werd de bruisende voorstad van het kasteel al honderden jaren geleden vernietigd...



Overnachten is relatief simpel in Central Hyrule; er zijn veel stallen waar je kan slapen. Met de **Temple of Time**, een legendarische plek, sluiten we deze regio af. Het schijnt dat de geest van Rhoam Bosphoramus Hyrule, de allereerste koning van het rijk, hier ooit gezien is. Eh, oké: dat is eigenlijk een verhaaltje dat ik verzin voor toeristen. Best overtuigend, toch?
In het noordoosten ligt het gloeiend hete vulkanische berggebied **Eldin**, thuisregio van de Gorons die hier al eeuwen wonen. Hier moeten we echt goede beschermende kleding dragen voor het bloedhete klimaat, maar dan kunnen we ons comfortabel bewegen en een hike wagen in mijnen - of chillen in **Goron City**.
Verder richting het oosten ligt de Lanayru-regio, waar we **Zora's Domain** vinden. Deze prachtige onderwaterstad is het thuis van de Zora, een ras van vis-achtige wezens. De stad is helemaal van kristal gemaakt en gloeit helder op na zonsondergang. Er doen wel verhalen de ronde dat Zora's Domain niet altijd zo rustgevend is geweest. Ooit zou op deze plek een vervloekte watertempel hebben gelegen... Bijna iedereen die daar naar binnen ging raakte dagen verloren en toen ze de uitweg hadden gevonden, waren ze niet meer hetzelfde. Een enge legende als je 't mij vraagt!

In het zuidwesten ligt Gerudo, een regio middenin de woestijn. Eerlijk gezegd zou ik het hier voornamelijk houden bij **Gerudo Town**, waar het gelijknamige, vrouwelijke nomadenvolk leeft. Mannen zijn hier doorgaans niet welkom, dus zij zullen misschien wat meer tijd doorbrengen in het buitengebied van de **Palu Wasteland**. Hier kun je een woestijnwandeling maken en surfen op speciale schildjes die je meekrijgt op je tour. Zorg dat 'ie niet stuk gaat!
Meer richting het noorden ligt Hebra, de laatste bestemming van de reis. Hier vinden we, recht boven Lake Totori, de luchtstad **Rito Village**. In het dorpje woont de vogelachtige Rito-stam. Vanuit het dorp kun je verder naar het noorden reizen richting de bergen van Hebra. Je moet warme kleding hebben voor de hike die je hier gaat doen. Als je écht ver wilt lopen kun je de **North Lomei Labyrinth** nog proberen, maar niet verdwalen! Je moet natuurlijk wel je vlucht naar huis halen. ✖

OF IS HET EEN BUBBEL..?

# DE SEALED RETROGAMES-HYPE

**Er is een hype gaande. Een hype omtrent sealed retrogames. Graddus doet mee aan de hype en kan je er dus alles over vertellen. Wat is er precies aan de hand? Hoe creëer je zelf een mooie sealed collectie (of sla je er een slaatje uit)? Ennuh, is deze hype niet stiekem een bubbel...?**

Daar staat hij. Op Marktplaats. The Legend of Zelda: Ocarina of Time voor de Nintendo 64. Gloednieuw, in een nog nooit geopende verpakking. Compleet met rode 'scheurstrip' [niet te verwarren met bar/dancing De Bruine Scheurstrip - Marvin], dus dat moet wel echt zijn, toch? De vraagprijs is 250 euro. Belachelijk weinig, want op Ebay kost een kopietje in dezelfde staat makkelijk duizenden euro's. Ik stuur de verkoper een berichtje: 'Ik bied 50 euro meer dan je hoogste bod'. Geen reactie. Ondertussen stijgt de prijs steeds verder: mensen bieden 300 euro, 500 euro, 750 euro. Op een gegeven moment wordt het me te veel. Ik moet dit object hebben, en bied 1500 euro. Overboden word ik niet. Zou ik deze heilige graal voor sealed retrogames-verzamelaars echt voor een relatief prikkie kunnen overnemen?

Helaas. De advertentie verdwijnt even snel als 'ie gekomen is. Waarschijnlijk een troll die even z'n sealed penis wilde tonen, zonder intentie om er iemand anders mee te laten spelen. Oh well, ik kan altijd door blijven sparen voor een kopietje op Ebay. Of een tweede hypotheek nemen...

## 129,95 gulden spaargeld

Als je niks met games verzamelen hebt, of ze puur verzamelt om later nog eens te spelen (doe ik er ook naast hoor, maak je geen zorgen) klinkt bovenstaand verhaal misschien raar. Bizar zelfs. En dat begrijp ik best. Kijk je er van een afstandje naar, dan is het ook belachelijk dat volwassen kerels honderden of zelfs duizenden euro's tegen elkaar opbieden om een stokoud computerspelletje te bemachtigen dat toevallig nog in het plastic zit, maar dat je voor minder dan tien euro ook gewoon uit de Nintendo eShop trekt.

Wat maakt het dan zo bijzonder, zo'n sealed retrogame? Verschillende factoren. Allereerst natuurlijk de nostalgie. Met een Nintendo 64-game die nog in de verpakking zit, ben ik voor even terug in 1997 in de lokale Bart Smit, klaar om 129,95 gulden




### MIJN EIGEN SEALED COLLECTIE

Mijn eigen sealed collectie staat nog in de kinderschoenen, met een handjevol ongeopende PlayStation 2-, Xbox 360- en Nintendo 64-titels. Voorlopige blikvanger is een mint exemplaar van Mickey's Speedway USA. Ik heb de smaak echter te pakken, dus wellicht moet ik over een paar maanden nog maar een update doen.

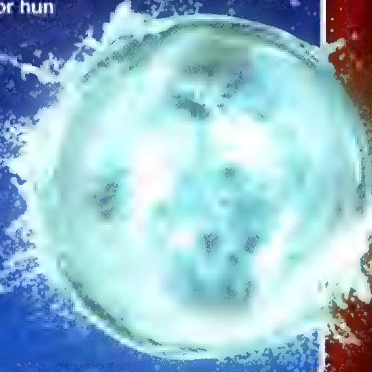




## BEVINDEN WE ONS IN EEN BELEGGERSBUBBEL?

Of een bubbel een bubbel is, weet je pas naderhand. En ja, als er volgend jaar ineens een geheime kluis vol sealed kopietjes van Mario Bros. voor de NES wordt aangetroffen, kan de markt best een flinke opdoffer krijgen. Potentieel zelfs in elkaar storten. Bovendien gaat het hardnekkige gerucht dat WataGames, een vooraanstaand bedrijf dat grades aan sealed games uitdeelt, achter de recente prijsstijgingen zit. Ze zouden onder een hoedje spelen met rijke investeerders die de door hun beoordeelde sealed games voor megabedragen opkopen, en zo de markt verder omhoog stuwen. YouTuber Karl Jobst wijdde hier twee documentaires aan die zéér de moeite waard zijn.

Maar dan nog. Na de crypotocrash eind 2017 zeiden mensen ook: Bitcoin is dood. En die markt zit ook vol duistere figuren en nog duisterder geld, terwijl er wel ATH na ATH wordt verbroken [uuuhm, dit artikel heb je zeker vóór februari geschreven... - Marvin]. Wat ik maar wil zeggen: of iets een bubbel is, kun je eigenlijk pas met zekerheid na enkele jaren of soms zelfs decennia stellen. Zo is van tulpenbollen inmiddels wel duidelijk dat er medio 17e eeuw iéééétsiepietsie te veel voor werd betaald...



## HERKEN HERVERPAKTE GAMES



Het is de grootste angst van elke sealed collector: dat het object dat je koopt niet in de originele fabrieksverpakking zit, maar opnieuw is geseald. Zoals laatst Youtuber Logan Paul, die voor 3,5 miljoen het schip inging met een doos eerste editie Pokémon-kaarten waar in feite waardeloze pakjes G.I. Joe-plaatjes in bleken te zitten. Ouch. Hoe herken je nou een legit sealed spel? Welnu, kijk sowieso of de verpakking ónder het plastic geen krasjes, vingerafdrukken of andere oneffenheden heeft. Die horen er in principe niet op te zitten, want alles onder de seal is nog nooit door iemand aangeraakt. Voorts is het goed onderzoek te doen naar de verpakkingsmanier voor spellen voor de betreffende console; die is namelijk vaak uniek en in ieder geval niet na te maken door er zelf een boterhamzakje omheen te wikkelen. Wil je écht zeker zijn, dan is er één paardenmiddel dat altijd werkt: openmaken. Kun je iedereen in de kroeg vertellen dat je écht 100% een ongeopend kopietje van Conker's Bad Fur Day had. Met de nadruk op HAD, inderdaad.

spaargeld te overhandigen aan die aardige dame achter de kassa. Sterker nog: als je de seal zou openen komt er een vleugje jaren '90-lucht naar buiten dat daar al 25 jaar zat opgesloten. Een onbetaalbare ervaring. Snel, snuif het op voordat het vervlogen is!

Ten tweede is er de nerd-factor. De bragging rights. We zijn allemaal fan van games, collectibles, figurines, etc., en als die nog helemaal nieuw in het plastic cellofaan zitten, is dat natuurlijk de overtreffende trap. Dan kun je aan je nerdy vriendjes laten zien: kijk, ik heb een sealed copy van Secret of Mana en dus pwn ik de rest van jullie n00bs!

Als laatste kun je ook niet om het monetaire element heen. Zo'n 'dom' computerspelletje kan, onder de juiste omstandigheden, duizenden euro's waard zijn. Of soms nóg meer, terwijl een geopend kopietje van precies dezelfde game misschien net een paar tientjes kost. Zo'n sealed spel is als een diamant: je hebt een uniek object in handen. Dat als het goed is met verloop van tijd ook alleen maar in waarde stijgt.




### Games van vroegâh

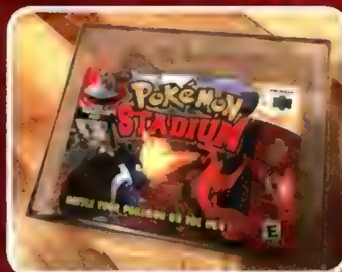
In februari 2019 lag het verkooprecord voor een sealed videogame nog rond de 100.000 dollar. Anno 2022 is dat opgelopen tot 2 miljoen. In beide gevallen ging het om een exemplaar van Super Mario Bros., dus kort door de bocht kun je stellen dat de markt de afgelopen drie jaar zo'n twintig keer over de kop is gegaan! Een beleggingsbubbel? Wellicht (zie kader). Wat ik wél zeker weet is dat mensen die tijdens de hoogtijdagen van de NES, Mega Drive en de eerste PlayStation jong waren, vandaag de dag dertigers/veertigers/vijftigers zijn. Er zitten misschien zelfs pensionado's tussen. Vroeger hadden ze veel vrije tijd maar geen geld, terwijl dat nu andersom is: poen zat, maar geen echte tijd meer om al die games van vroegâh te spelen. En wat komt er dan het dichtst in de buurt? »




## TIPS EN TRICKS

- Bekijk, voordat je een sealed retrogame aanschaft, altijd meerdere bronnen. Wat kost die shit op Ebay (in verschillende landen)? En op marktplaats? Zijn er andere (veiling)sites die sealed retrogames verkopen? Op die manier betaal je in je enthousiaste bui nooit te veel.
- Check goed of de game wel echt sealed is. Bestudeer foto's. En als die onduidelijk zijn, vraag er meer. Let op imperfecties, verkleuringen, etc. - iemand die een beetje verstand heeft van belichting en andere fototrucage zal zulks wellicht bewust verdoezelen of in het ergste geval niet vermelden. Doe dus echt goed onderzoek, en als de verkoper niet reageert op kritische vragen weet je eigenlijk wel hoe laat het is (lees: foute boel).
- Doe je sealed games altijd in een box-protector; je wil niet weten hoe snel dat plastic scheurt omdat het per ongeluk blijft haken achter een splinter, of – echt waar – een onzichtbare maar levensgevaarlijke zandkorrel. Berg die dingen daarnaast op een droge plek op waar géén zonlicht komt. De kleinste verkleuring maakt je ongeopende pareltje in één klap minder waard.
- Wil je moderne sealed games kopen (Xbox One, PlayStation 5, Switch, etc.) om ze over twintig jaar voor een miljard weer door te verkopen? Slim bedacht, jij kleine zakenman, maar realiseer je dat slechts een beperkt aantal games echt veel waard zal worden. Voor de PlayStation 2 bijvoorbeeld (een console die inmiddels ruim 20 jaar oud is) koop je veel sealed games voor minder dan 25 euro. Focus je met name op 'obscuurdere' games met een cult-aanhang (JRPG's doen het altijd goed, en ik voorspel de games van FromSoftware ook) of de blockbusters van Nintendo, liefst van Mario, Pokémon of Zelda. Van sport-games kun je daarentegen juist vrijwel zeker zeggen dat ze over twintig jaar alleen maar minder waard zijn geworden. Jep, zelfs sealed.










» Juist. Zo'n supervette sealed copy van Donkey Kong Country op je nachtkastje.

Met andere woorden: of het nou een bubbel is of niet, er zit ook zeker een stukje organische waardestijging bij. Net als antiek worden retrogames steeds ouder en zijn SNES- en zelfs PS2-titels inmiddels toch aardig bejaard. In 'mint condition' worden ze dus steeds zeldzamer. Een goede vergelijking zijn comics: die retromarkt is al een stuk langer gaande (de eerste comics dateren van lang voor de Eerste Wereldoorlog) en die heeft ook nooit een echte bubbel-inklap gehad. Tuurlijk, het schommelt wel wat heen en weer, maar over langere periode gaat het trendlijntje toch echt omhoog.

### Het zoveelste pakketje

Mijn eigen sealed retrogames-collectie is nog niet zo groot (zie kader). Ik begon er eigenlijk een beetje bij toeval mee, aangezien ik vaak de fysieke versie van klassieke re-releases bij Limited Run koop. Denk aan Turok, Castlevania Anniversay Collection of Knights of the Old Republic. Voor de rest zijn die re-releases alleen digitaal beschikbaar. Ik laat mijn Limited Run-kopietjes dan ook netjes in het folie zitten, terwijl ik de downloads aanschaf om te spelen. Lachen, maar

## RETROCOLLECTIES VAN DE REDACTIE



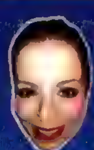
*Verzamel je (retro)games?*
Nee.
*Waarom niet?*
Ik heb met de jaren wel een verzameling opgebouwd, maar die is continu en vakkundig geplunderd geweest door neefjes, petekinderen, vrienden. Wat overblijft drop ik jaarlijks bij een goed doel. Ik probeer zo weinig mogelijk 'stuff' te verzamelen en ben dus wat blij met de digitale evolutie.



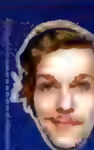
*Verzamel je (retro)games?*
Niet bewust, maar ik gooi ook geen games weg. Dus die worden vanzelf retro.
*Waarom niet?*
Ik vind het tof hoor, daar niet van, maar je kan maar zoveel dingen verzamelen en bij mij zijn het dan meer figurines en dat soort spul. Ook leuk.



*Verzamel je (retro)games?*
Nee, ik ben niet zo'n verzamelaar.
*Waarom niet?*
Vooral omdat ik doorgaans nooit zin heb om een (hele) oude game te spelen. Ik heb daar geen plek voor. Ik laat het wel over aan de professionals: ik vind het namelijk wel heel leuk om naar een arcadehal of een gamemuseum te gaan om die retrokriebel te krabben.



*Verzamel je (retro)games?*
Ik ben best wel een verzamelaar. Ik koop mijn games altijd fysiek en sla een leuke deal op een oudere game ook niet af. Zodoende puilt mijn zolder inmiddels behoorlijk uit.
*Waar ben je het trotst op?*
Ik ben het trotst op de games en consoles die ik al sinds jongs af aan heb. Daar heb ik toch meer gevoel bij dan bij nieuwe aanwinsten, hoe mooi ze soms ook zijn!



*Verzamel je (retro)games?*
Niet bewust.
*Waarom niet?*
Ik heb wel wat retrogames in m'n la liggen, maar da's puur om zelf te kunnen spelen en niet om te verzamelen. De (sealed) retrogames die ik wel wil verzamelen zijn me te duur, en zelfs als ik een geldboom in m'n achtertuin had zou ik me er slecht bij voelen die games te kopen en in plastic te laten zitten. Die shit moet gespeeld worden!

## THE DEFINITION OF INSANITY? LEGE DOOSJES VOOR DUIZENDEN DOLLARS!

Jep, zelfs lege DOOSJES (dus niet eens sealed of met überhaupt de game erin) van klassieke retrogames kosten inmiddels duizenden dollars. Voor een 85+ beoordeeld doosje van GoldenEye 64 betaal je bijvoorbeeld rustig 3.000 dollar. Oké: je krijgt er dan gratis en voor niets het doosje van de Player's Choice-editie bij, maar dit is hoe dan ook next-level madness.
Wel een mooi plot voor een nieuwe Bond-film: geen goud uit Fort Knox voor de slechterik, maar lege Nintendo 64-doosjes...




## DE DUURST VERKOCHTE RETROGAMES

De top 7 bestaat in z'n geheel uit Nintendo-games, met – hoe kan het ook anders – een hoofdrol voor ieders favoriete besnorde loodgieter!

7. **Stadium Events** - In 2011 verkocht voor 41.000 dollar.
6. **Nintendo World Championship** - In februari 2014 verkocht voor 100.088 dollar.
5. **Super Mario Bros.** - In juli 2020 verkocht voor 114.000 dollar.
4. **Super Mario Bros. 3** - In november 2020 verkocht voor 156.000 dollar.
3. **The Legend of Zelda** - Op 9 juli 2021 verkocht voor 870.000 dollar.
2. **Super Mario 64** - Op 11 juli 2021 verkocht voor 1,56 miljoen dollar.
1. **Super Mario Bros.** - Op 6 augustus 2021 verkocht voor 2 miljoen dollar.




op een gegeven moment realiseerde ik me dat sealed kopietjes van de originéle versies natuurlijker nog veel toffer zijn!
Inmiddels doe ik dus een dagelijks rondje langs Ebay en Marktplaats, en is het wachten tot ook de real-life retrobeurzen weer opengaan. Mijn arme vriendin moet helemaal gek worden van de deurbel voor het zoveelste pakketje, waarna ik haar - net als de vorige honderd keer - vol trots een kartonnen doosje met rare figuurtjes erop en het plastic eromheen onder haar neus duw: 'Kijk schat! Weer iets minder kastruimte voor je schoenencollectie.'
Fuck het: ik zal niet rusten voordat ik in ieder geval de complete Nintendo 64-bibliotheek sealed op display heb staan. Ik heb zelfs een droom: dat ongeopende games net zo'n mainstream status krijgen als dure kunst of andere gewilde retro-objecten. Dan open ik een museum, beloofd. En mogen PU-lezers gratis komen kijken. Je moet me alleen één ding terugbeloven: dat je niet komt jammeren hoe je dit artikel al die jaren terug hebt gelezen maar toen dacht: 'Meh, ik wacht nog even af tot die sealed retrogamebubbel klapt...' ✖



***Verzamel je (retro)games?***
Ik verzamel niet echt games, maar heb wel onlangs wat oude titels voor de SNES en Nintendo 64 van zolder gehaald, en zelfs nog een paar erbij gekocht.
***Waar ben je het trotst op?***
De game waar ik het trotst op ben, is Lufia voor de SNES, met name omdat ik die zelf grotendeels vertaald heb. Verder vond ik het ook wel leuk dat ik op zolder nog een paar best goede en gewilde N64-games vond, waaronder Majora's Mask, Conker's Bad Fur Day en Paper Mario.



***Verzamel je (retro)games?***
Niet meer.
***Waarom niet?***
Vorig jaar brak er een rioleringsleiding in het plafond van m'n opslagbox, waardoor een groot deel van m'n retroverzameling waterschade leed. Gelukkig was ik verzekerd en heb ik een deel van de waarde van al die games teruggekregen, maar de emotionele schade was natuurlijk niet te overzien. Het was voor mij wel een teken dat ik het verzamelen van games grotendeels moest loslaten.



***Verzamel je (retro)games?***
Ik verzamel geen retrogames, gewone games of gesealde games.
***Waarom niet?***
De abonnementsvormen die overal de kop opsteken zijn wat mij betreft helemaal perfect: als ik al die gamedoosjes in mijn huis moest bewaren, was het helemaal zo'n rommel. Ik kocht ooit mijn favo dertig films op Blu-ray. Vol in het zicht schitteren ze onder mijn televisie, maar toch kijk ik er nooit naar. Niet naar de hoesjes, niet naar de films. Veel makkelijker om ze gewoon lui vanaf de bank aan te zetten op een van de streamingdiensten.



***Verzamel je (retro)games?***
Yep, alles wat boxed binnenkomt neem ik mee. Bijna iedereen wil codes, dus ik kom goed aan mijn trekken. Boven de 1.000 games kom ik wel, al heb ik eigenlijk niets van vóór de PlayStation 2.
***Waar ben je het trotst op?***
Ik verzamel niet op waardevolle games, maar puur op wat ik speel. Fuck die neppe investeringen met je plastic kut sealtje eromheen. Ik werk dertig jaar als gamejounalist. Mijn verzameling is een terugblik op die loopbaan. Niks meer, niks minder.

## ZOOOO BEVREDIGEND... IN GAMES DAN

# DE GROTE SCHOONMAAK

**Schoonmaken en opruimen zijn geen hobby's van Jurjen, terwijl hij in games juist enorm veel bevrediging kan putten uit zulke handelingen. Hij wil daar best over praten.**

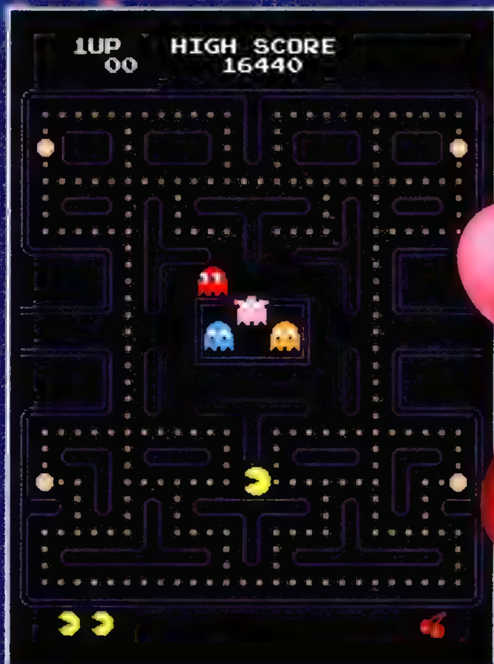
Huishouden. Wie zich volwassen genoeg vindt om een eigen huishouden te bestieren, zal eraan moeten geloven. Zin of geen zin, je zult toch op zijn minst íéts moeten doen om de chaos en vervuiling buiten de deur te houden.
Zelfs wie zich in de fortuinlijke positie bevindt een schoonmaker in te kunnen huren (die van mij komt eens per twee weken) zal af en toe met stofzuiger en swiffer stof en ander klein vuil te lijf moeten gaan, of gewapend met doekjes en sopjes dat vermaledijde vuil moeten bestrijden dat altijd zo graag in de hoekjes van je keuken en sanitair kruipt.
Ik doe het allemaal, maar minder vaak dan nodig, en meer uit noodzaak dan voor mijn plezier. Tenzij het in games is.

### TETRIS

Al heel vroeg in mijn gamend bestaan raakte ik verslaafd aan games waarin het draaide om het 'schoonmaken' van het speelveld. Ik doel dan op games als Space Invaders uit 1987 (waarin steeds weer 55 buitenaardse wezens afgeknald moesten worden) en het nog steeds alom bekende Pac-Man uit 1980 (waarin steeds weer 244 bolletjes opgepeuzeld moesten worden).
Uiteraard waren de sci-fi-setting van Space Invaders en Pac-Mans vraatzucht slechts frivole uiterlijkheden die moesten verhullen dat dit in feite schoonmaakgames waren. Geloof je me niet? Bedenk dan eens wat Tetris zo aantrekkelijk maakt.
Beschouw de blokken die in beeld komen vallen als 'afval' en de 'troep' die ontstaat als je ze niet netjes stapelt als, eh, 'troep', en je begrijpt waar ik naartoe wil. Niets is zo lekker als vier rijen van die troep in één keer op te ruimen, of zelfs even een compleet schoon speelveld te hebben, toch? En is dat ook niet precies waar Space Invaders en Pac-Man om draaien, het opruimen van troep tot het hele speelveld er vrij van is?

### ORDE IN CHAOS

Wie opruimen en schoonmaken beschouwt als orde scheppen in de chaos, ziet opeens overal schoonmaakgames. Denk aan het 'clearen' van levels, veldjes met tegels of dungeons, of de vele adventures waarin je chaos, miasma, corruptie of andere vervuilende goedjes moet bestrijden.
Is dat ook eigenlijk niet waar het standaardverhaal van een RPG om draait? Het land is overwegend best wel oké, maar dan komt een kwade, chaos scheppende kracht die wat smerig roet in het eten gooit - aan jou de taak de chaos te bestrijden, het vuil te vernietigen en de orde in het land te herstellen.
En dan zijn er uiteraard ook nog de games die er openlijk voor uit durven te komen dat ze om opruimen en schoonmaken draaien.














## SUNSHINE

'Clean is better than dirty, and dirty's meaner than clean!' Zo ging het liedje van de superblije commercial die in 2002 werd uitgezonden ter promotie van Super Mario Sunshine, waarin Mario met een waterspuit op zijn rug de vervuiling op een vakantie-eiland moet bestrijden.
Maar hoe fijn en blij Mario Sunshine ook is, wie de bevredigende kick van spuiten met water op vuil ten volle wil ervaren, moet PowerWash Simulator hebben.
Stel je voor: een modderige bestelbus, die je vanuit een eerstepersoonsperspectief met je hogedrukspuit hagelschoon moet spuiten. Vervolgens mag je die bestelbus gebruiken voor je werk, dat bestaat uit het schoonspuiten van andere voertuigen, pleinen en steeds grotere gebouwen. Wat wil een mens nog meer in het leven?

## BLOED EN LEDEMATEN

Een beetje meer spanning en sensatie misschien? Ga dan eens met dweil en sop tekeer in Viscera Cleanup Detail, waarin je een met bloed en ledematen besmeurde sciencefiction-omgevingen mag schoonmaken na een succesvol afgeslagen buitenaardse invasie.
Of wat dacht je van Serial Cleaner, waarin je als schoonmaker van de maffia lijken en bloed mag opruimen?
Toch wat te goor? Misschien kun je je schoonmaakcarrière dan beter beginnen in House Flipper, waarin je verpauperde huizen mag opknappen door ze te ontdoen van pizzadozen, bierblikjes en graffiti, voordat je ze weer in de verkoop gooit. Daarbij biedt House Flipper ook verregaande mogelijkheden om de huizen opnieuw in te richten, net zoals je dat kunt doen in Animal Crossing met de onlangs verschenen update Happy Home Paradise. Nu is inrichten natuurlijk niet helemaal hetzelfde als schoonmaken, maar bevredigend en rustgevend is het wel!

## UITPAKKEN

Nu we de grenzen van wat opruimen is toch al wat hebben opgerekt, wil ik je graag even wijzen op een van de meest kalmerende, contemplatieve en bevredigende game-ervaringen die je vorig jaar niet had opgemerkt (tenzij je Ook Gespeeld trouw leest): Unpacking. Een game waarin je dozen uitpakt. Klinkt dat erg saai? Geloof me, dat is het allerminst. Want je blijft gewoon nieuwsgierig naar wat er nog meer in de dozen zit. En net als bij het rommelen door iemands slaapkamer of vuilnisbak, leert het uitpakken van koffers je ook vanalles over de eigenaars ervan. Waardoor je nóg meer zin krijgt alles wat je uit de dozen trekt netjes een plekje te geven. En wat voelt het fijn, als zo'n klus geklaard is!
Hopelijk kan ik íéts van dat gevoel meenemen naar de werkelijkheid, want na de vele uren die ik de laatste weken in Demon's Souls, Pokémon Legends: Arceus en Unpacking heb gestoken, begint de rommel in huize Tiersma bedreigende vormen aan te nemen. ✖

**weetje • weetje**

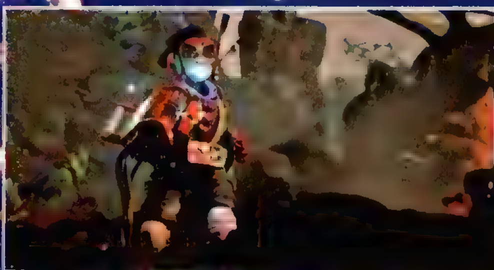
*De fijnste manier op je rommel op te ruimen? Donder het allemaal maar in de open haard! Serieus, dat is precies wat je doet in het onvolprezen meesterwerkje Little Inferno. De fik erin! Hopelijk ontploft het!*





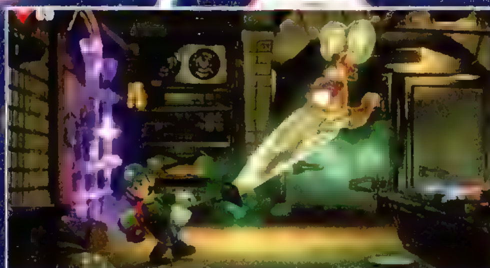


## TOP 3 STOFZUIGERS IN VIDEOGAMES



**3. Zuighandschoen** (The Gunk)
**In een van de nieuwste schoonmaakgames (The Gunk verscheen in 2021) moet je de zuigkracht van je handschoen gebruiken om buitenaardse omgevingen te cleanen.**

**2. Poltergust** (Luigi's Mansion 3)
**Luigi's stofzuiger is zijn voornaamste wapen in zijn eigen griezelserie: hij zuigt er spoken en geld mee op, en moet de zuigkracht van de Poltergust ook vaak in puzzels gebruiken.**





**1. Kirby** (Kirby-serie)
**Tja, wie in een gamemagazine een eerbetoon aan zuigkracht wil schrijven, kan gewoon niet om dit roze blobje heen.**

## HORIZON FORBIDDEN WEST

# KWANTITEIT IN CONTENT IS KONING?

**Toen Wouter een jong knaapje was, verliet hij het hoge Noord'n voor het griezelige land der westerlingen. In Horizon Forbidden West maakt hij een vergelijkbare reis, hoewel de Tenakth net iets minder eng zijn dan de gemiddelde West-Fries.**




Er zijn wat mij betreft maar een paar fictieve helden die een feilloos moreel kompas hebben. Protagonisten die in elke ethisch complexe situatie precies weten wat zij moeten doen, omdat hun buikgevoel hen altijd de 'lawful good' beslissing laat maken. Personages zoals deze kunnen nogal betweterig overkomen, met hun bijdehante 'ik weet wel wat het juiste is'-attitude, dus kiezen schrijvers meestal voor hoofdrolspelers die iets minder zeker zijn van hun zaak, iets minder deugdzaam. Per slot van rekening is het grijze gebied tussen goed en slecht best aantrekkelijk voor velen.
Ik, daarentegen, ben gek op personages zoals de Captains Picard en America, Wonder Woman, Superman, Seth Bullock/Raylan Givens, Ned Stark of Leslie Knope. Een illuster rijtje van onzelfzuchtige en eervolle hoofdpersonages, waar Aloy zich wat mij betreft ook bij mag voegen. Ondanks dat de speler in Horizon Forbidden West ietsjepietsje meer inbreng heeft wat betreft deze heldin haar integriteit (de game kent zo nu en dan een dialoogoptie), is zij nog steeds een baken van onkreukbaarheid. En haar goede inborst wordt weer danig getest in het verboden westen...

### MOVE OVER, GWENT



**Ik ben gek op in-game spelletjes en Machine Strike is er eentje die in de buurt komt van Gwent als een van de meest vermakelijke spellen in een game die de gamer via z'n in-game personage... eh, speelt. Als je begrijpt wat ik bedoel. Voor dit bordspel kan je verschillende stukken vrijspelen, gebaseerd op de dinorobots waar Aloy mee knokt. Elk met hun eigen skills en bonussen die je slim moet inzetten op een grid-based speelgebied waarop zaken zoals terrein invloed hebben op de kracht van je aanval en verdediging. Het doet een beetje denken aan Into the Breach of de combat van Fire Emblem en wist me flink af te leiden van het redden van de wereld. Maar goed, prioriteiten, right?**




## De Vrouw van Staal

Oh, vastberaden Aloy, met haar enorme zelfvertrouwen, lage tolerantie voor bullshit en wilde dreads. Een kapsel dat overigens meer dan ooit rondstuitert en golft, want wat betreft physics is Horizon Forbidden West een stuk... onvoorspelbaarder dan z'n voorganger. Laat ik daarom meteen beginnen met een minpunt aan deze opvolger van de fantastische openwereld scifi-game uit 2017, waar-

in een post-apocalyptische, primitieve beschaving in de 31ste eeuw te maken krijgt met de erfenis van hun voorouders: een corrupte AI die, nogmaals, de mensheid wil vernietigen. De beweeglijkheid van Aloy is in dit deel namelijk flink toegenomen, want ze kan zich nu onderwater begeven, met haar grijphaak snel hoger gelegen locaties bereiken, zweven met haar glider en er zijn meer verticale vlakken waar ze, Uncharted-stilo, vrijelijk op kan klimmen. Dat klinkt niet als een nadeel, en dat zou het ook niet moeten zijn, als ontwikkelaar Guerrilla het een iets soepelere ervaring had gemaakt voor de speler...

## Griekse Space Opera

Wat Horizon Zero Dawn zo goed maakt, zijn de epische gevechten met dinorobotdieren, de originele twist op het openwereld-genre, de prachtige, kleurrijke personages en het vergaande verhaal dat zó vol zat met lagen en twists, dat ik het op een gegeven moment amper nog volgde. Al deze zaken keren terug in deel 2, zelfs in zoverre dat ik mezelf bij moest lezen om enigszins te bevatten wat ook alweer de deal is met GAIA, HADES en al die andere computerprogramma's met Griekse namen. Maar, zoals een sequel volgens de klassieke methode betaamt, gaat al dit goede in nóg grotere getalen gepaard met veel meer variatie in sidequests, meer robotsoorten, upgrademogelijkheden tot de factor 10, meer wapens en ja, zoals gezegd, meer manieren om je door het enorme speelgebied te verplaatsen. Dat gaat helaas ook gepaard met een toename aan imperfecties, met als gevolg minder controle over Aloy. Het lijkt soms alsof Horizon Forbidden West de gigantische hoeveelheid mogelijkheden wat betreft gameplay amper kan bijbenen, waardoor je hoofdpersonage vaak in conflict is met haar omgeving. Aloy: "Zo, dan ren ik hier even langs..." Game: "Helaas moeten we u mededelen dat, ondanks visueel bewijs van het tegenovergestelde, hier geen toegang kan plaatsvinden." Aloy: "Nou, dan stap ik hier even »

**"De omgevingen zijn prachtig en veelzijdig, van droge woestijnen, besneeuwde bergtoppen en overwoekerde ruïnes, tot aan dorpen die in schotelantennes zijn gebouwd."**









REVIEW

PS4 PS5

» op..." Game: "Hier is geen object aanwezig om op te staan, maar we proberen toch uw verzoek in te willigen."

## Perfectie is een illusie

Uiteindelijk vind ik dit soort nadelen, die duidelijk het gevolg zijn van ambitie, niet enorm zwaarwegend. Zeker, het kan frustrerend zijn als je drie keer hebt gewacht tot een Tallneck zijn rondje heeft gemaakt en je wéér het gevoel hebt dat de game je mis laat springen. En ja, in het heetst van een gevecht met een Slaughterspine – een van de pittigere gevechtsmachines – vast komen te zitten achter een uit de grond stekende tak, dat is niet ideaal. Maar gelukkig biedt Horizon Forbidden West zo intens veel content, zo'n veelvoud aan verhaalmissies, cutscenes, dialogen en locaties, dat een onvolmaaktheidje hier en daar moeilijk het overall plezier weet te vergallen. Daarbij weet Guerrilla overigens handig om de gebruikelijke openwereldvalkuilen heen te dansen, door niet al na vier uur volledig duidelijk te maken wat je de komende 80 te wachten staat aan side- en maincontent. Nee, het verhaal mag dan zo goed als lineair blijven, er zitten genoeg verrassingen in om ervoor te zorgen dat de sleur er niet in slaat als de staart van een Rollerback. Na tien uur speeltijd werden er bijvoorbeeld een aantal niet geringe personages geïntroduceerd, met stemwerk van nog minder geringe acteurs. Nog eens tien uur later werd ik aangenaam overdonderd door een geheel nieuwe uitvalsbasis die ook nog eens de structuur van de game enigszins op de kop gooide. De Forbidden West is niet van plan een voorspelbaar gebied te zijn!

## UPGRADES GALORE

**De customization in Horizon Forbidden West is gestoord, onvergelijkbaar veel meer dan in het vorige deel. Zo zijn er onder andere niet minder dan ZES skill-trees voor Aloy, waarvan elke zo'n 30 verschillende... eh, takken (?) kent. Daarnaast zijn er verschillende kostuums en heel veel wapens te ontgrendelen, waar ook nog flink wat aan gesleuteld kan worden. Tel daar special gear, tools en vele soorten ammunitie bij op, en je kan wel zeggen dat het overleven in Forbidden West niet per se makkelijker wordt, maar wel leuker! Oh, en natuurlijk wil je ook nog Strike-stukken verzamelen en alle robots kunnen overriden! Kwantiteit dit, hoor.**

**"Als je een compactere beleving zoals Ghost of Tsushima verwacht, dan kom je na enkele tientallen vierkante kilometers en een paar dozijn activiteiten bedrogen uit."**





## Overdaad?

Deze overdaad aan game kan best wel eens overrompelend zijn. Als je na de zoveelste Assassin's Creed en GTA wel even klaar bent met vraagtekens op een kaart, dan kan Horizon Forbidden West wel eens een '?' te veel voor je zijn. Veel van deze activiteiten zijn leuk genoeg, waaronder de dungeon-achtige Relic Ruins, de speurneuzerige Vista Points en terugkerende toppers zoals het beklimmen van de Tallnecks en de uitdagende Hunting Grounds. Maar je hebt niet snel het overzicht in deze game, en niet alle side-content is even relevant voor het grote plaatje, dus komt er onvermijdelijk het punt dat je gewoon weer, sandbox-stijl, lijstjes aan het afwerken bent. En dan heb ik het niet over een enkele lijst, nee, dit is Todoist, Listonic, Wunderlist, TickTick én Lists to Do samen in één game gerold! Voor iemand die maar een paar games per jaar aanschaft is dat natuurlijk verre van een bezwaar. Maar als je iets verwacht dat minder een Valhalla is, maar meer een compactere beleving zoals Ghost of Tsushima, dan kom je na enkele tientallen vierkante kilometers en een paar dozijn activiteiten bedrogen uit.

## Captain Aloy doet het 'm weer

Ondanks dat Horizon Forbidden West me net even wat te uitgebreid en te onoverzichtelijk is en qua plot zich soms teveel berust op een veelvoud aan redelijk abstracte concepten, zijn dat klachten die veelal gebaseerd zijn op mijn gebrek aan tijd... en tja, geduld. Op mijn behoefte om ook andere games te spelen en dus niet een huwelijk van maanden hoeven aan te gaan met een enkele monstergame die mijn tijd niet altijd evenveel lijkt te respecteren. Daarbij kan ik tegelijkertijd niet ontkennen hoe prachtig en veelzijdig de omgevingen zijn in Forbidden West, van droge woestijnen, besneeuwde bergtoppen, en overwoekerde ruïnes, tot aan dorpen die in schotelantennes zijn gebouwd en grotten diep onder de junglegroene wateren. Of hoe intens de actie weer is, of je het nou opneemt tegen een beeldvullende Dreadwing of een groep Quen-krijgers. Hoe veelzijdig en divers de prachtige cast aan personages is, van de Matthew McConaughey-achtige Travis Tate tot aan de hilarisch laffe Vuadis, de geheimzinnige Strangers en de bazige Fashav, die qua bewegingen en gezichtsuitdrukkingen allemaal akelig dichtbij de acteurs komen die hen spelen. Met als stralende middelpunt natuurlijk Aloy, die lawful goedzak, die zich qua karakter met gemak kan meten met legendes, Griekse godheden en zelfs, zélfs Captain America. ✪

### FUCK DIE PANFLUIT

**Okay, ik weet niet of het een bug is die nog verholpen gaat worden, maar gedurende echt uren en úren luisterde ik tijdens het spelen van Horizon Forbidden West naar hetzelfde eeuwige loopje van een paar minuten muziek. Een langzame, atmosferische beat die zo nu en dan afgewisseld werd met een panfluit, iets dat me zelfs zo bekend voorkwam dat het best wel eens al in het vorige deel gezeten kan hebben. Ik meen me te herinneren dat het begin van de game veel meer afwisseling had qua muziek, dus ik gok dat deze gekmakende herhaling een (te verhelpen) foutje is. Want ik kan me niet voorstellen dat het Guerrilla hun bedoeling is geweest om me 15 uur achter elkaar aan naar een zich immer herhalende, tenenkrommende tune te laten luisteren.**

**SCORE 89**

Een gigantische tijdslurper die enorm veel elementen van de beste openwereldgames combineert, van Assassin's Creed tot aan The Witcher en van Far Cry tot aan Red Dead Redemption; Horizon Forbidden West wil het allemaal. Door deze enorme ambitie is dit niet alleen een overweldigende, maar ook een onvolmaakte game geworden.

WOUTER



Je hebt een flinke lap vrije tijd nodig om ook maar een stukkie van het gigantische Forbidden West te ontdekken!

50-80 UREN




**BASICS**
OPENWERELD-GAME/RPG
GUERRILLA GAMES/ PLAYSTATION STUDIOS
1 SPELER
OUT NOW

## POKÉMON LEGENDS: ARCEUS

# GAME FREAKS GROTE, GESLAAGDE EXPERIMENT

**Jacco dook met een open mind in de 'open' wereld van Pokémon Legends: Arceus, om er met een verbaasde blik weer uit te komen. Het blijkt namelijk de meest verfrissende Pokémon-ervaring in jaren te zijn.**

REVIEW

SWITCH






**H**et lijkt wel of Pokémon-games met elke boze Reddit-post tienduizend extra exemplaren verkopen. Hoe onuitstaanbaar de fans soms ook kunnen zijn, ergens hebben deze oldskool Poké-maniakken een punt: Pokémon is toe aan drastische innovatie, een kleine revolutie voor de franchise. Nou, hier is je revolutie. Pokémon Legends: Arceus.

Het is eigenlijk best wel komisch hoe het marketingtraject van Legends: Arceus is verlopen. Na overduidelijke vergelijkingen met Zelda: Breath of the Wild bleek het helemaal geen openwereldgame te zijn. Dat terwijl de game met z'n vijf losse regio's meer aanvoelt als een openwereldgame dan menig game mét een open wereld, waarin je vooral waypoints volgt naar je volgende bestemming.

Legends: Arceus laat spelers namelijk vrij in de natuur van de Hisui-regio, het gebied dat ooit bekend komt te staan als Sinnoh. Daar krijg je de nobele taak om de allereerste Pokédex ooit samen te stellen door pokémon te vangen en onderzoeken. Vervolgens rapporteer je deze bevindingen aan professor Laventon, alvorens je terugkeert naar Jubilife Village om voorbereidingen te treffen voor de volgende excursie. Het is een totaal andere gameplayloop dan voorheen, en slechts één van de manieren waarop het spel keihard breekt met de conventies van de franchise.

### Pokémon Legends: Snap

Alles in Legends: Arceus voelt natuurlijker en gestroomlijnder aan dan voorgaande games. Vergelijkbaar met Pokémon Snap doen de monstertjes hun eigen ding, reageren ze afhankelijk van hun karakter anders op de speler, maar variëren ze bijvoorbeeld ook zichtbaar in grootte. Dat zijn allemaal aspecten om rekening mee te houden als je ze besluipt vanuit het gras, beslist welke soort (houten) Pokéball je gebruikt of met wat voor soort voedsel je ze dichterbij wilt lokken.

Het invullen van de Pokédex is trouwens veel vergeeflijker dan het klinkt. Je hoeft een bepaalde soort niet tig keer te vangen, maar kunt ook research points verdienen door ze een aantal keer voedsel te geven, te verslaan met bepaalde moves, ze een bepaalde move te zien uitvoeren, te laten evolueren, enzovoorts. Stijg je in rang, dan verdien je meer geld en komen er meer soorten Pokéballen beschikbaar. Dat is – alweer net zoals in Pokémon Snap – een ontzettend bevredigende bezigheid.

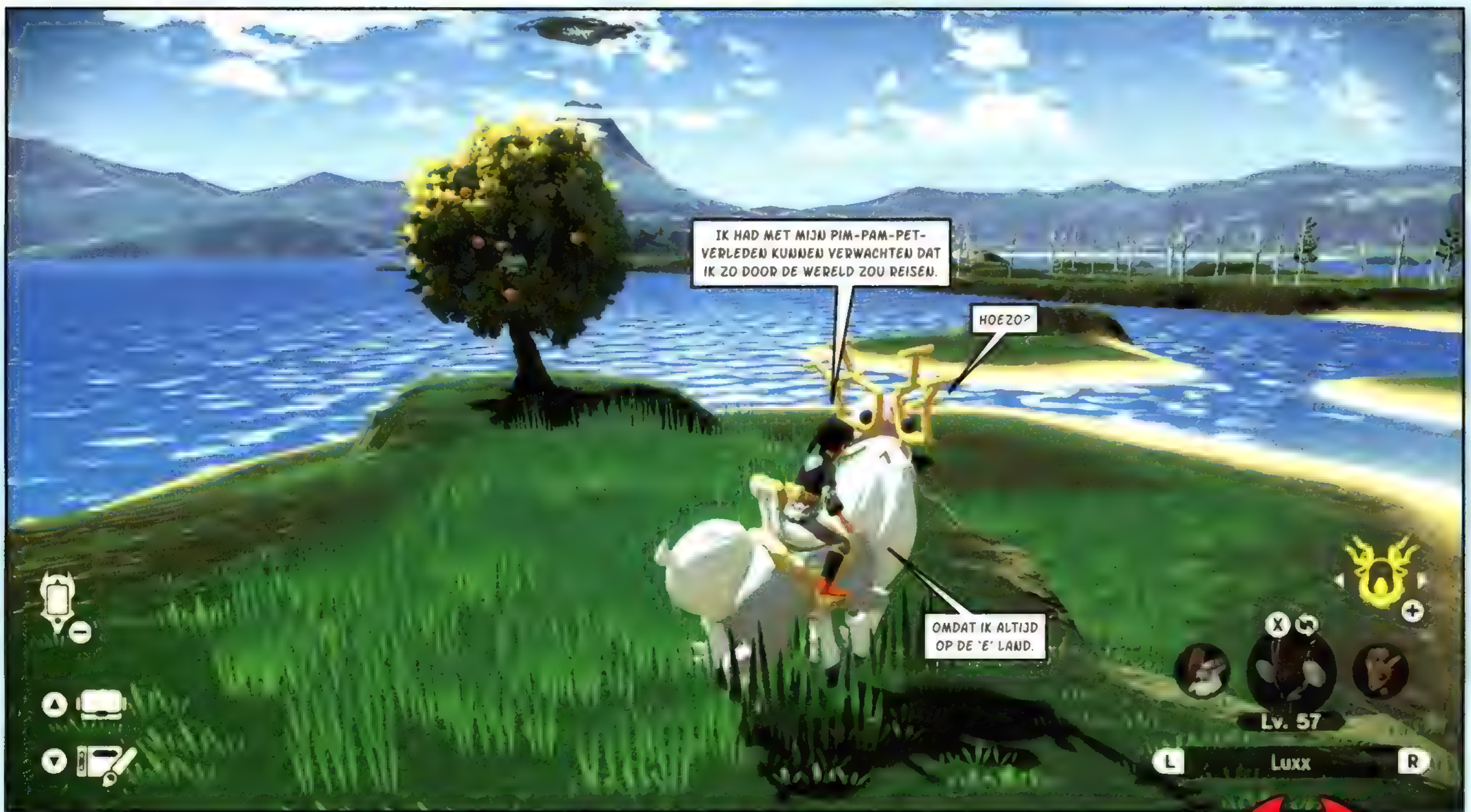
### CHILLING IN THE HOT TUB

**Ik kwam er veel te laat achter dat je al je zes pokémon uit de bal kunt laten om in de wereld mee te chillen. Vanzelfsprekend zochten we een warme bron in de bergen op om even tot rust te komen, totdat m'n Dialga en Steelix ruzie kregen – pokémon reageren namelijk ook op elkaar.**




**weetje • weetje**

*Pokémon Legends: Arceus wordt geregisseerd door Kazumasa Iwao, die eerder Ultra Sun en Moon regisseerde.*




## "Legends: Arceus' grootste overwinning is hoe het de open gebieden combineert met een naadloos vang- en vechtsysteem."

Het verhaal is tussen de excursies door trouwens behoorlijk aanwezig om dingen voort te stuwen. Her en der heeft Game Freak personages en scenario's duidelijk iets speelser en volwassener geschreven – er wordt opvallend vaak gerefereerd aan de dood – maar uiteindelijk is het een ouderwetse, losse puinhoop. Daarbij wordt het hierna écht een keer tijd voor voice-acting. Wel is er een héél groot aantal zijmissies, die variëren van het opsporen van een Roselia aan de hand van aanwijzingen tot gevechten met oude bekenden. Ze zijn niet allemaal even boeiend, maar geven je het gevoel altijd een waslijst aan bezigheden te hebben. Bovendien breid je er ook het aanbod van de verschillende winkels in Jubilife mee uit, zodat je niet constant op zoek hoeft naar dat verdomde ijzer om een paar Pokéballen te craften.

### Nooit meer terug

Legends: Arceus' grootste overwinning is echter hoe het de open gebieden combineert met een naadloos vang- en vechtsysteem. Meerdere pokémon tegelijk vangen is geen probleem, en alvast weglopen van de Pokéball ook niet. Voor gevechten idem: wissel naar een bal met een pokémon erin, werp hem in de buurt van een wild monster en het gevecht begint direct. Grinden was nog nooit zo fijn. Het vechtsysteem is even wennen, maar daarna wil je nooit meer terug. Veel bekende moves zijn daarbij op de schop gegaan; Stealth Rock en Rest hoef je bijvoorbeeld niet meer direct weg te gooien, stat boosts hebben effect op zowel special als 'gewone' attack en defense en – het belangrijkste – je kunt je moves nu op elk moment aanpassen. Geen lastige keuzes meer, maar een lijst met aanvallen waaruit je tussen knokpartijen door kunt kiezen.

## DORPSGEVOEL

**Geinig aan Jubilife City is dat het zich langzaam uitbreidt naarmate de game vordert. Huizen worden langzaam uit de grond gestampt, het aantal inwoners groeit en ook de winkels breiden zichtbaar uit als je ze een handje helpt. Ook is er een boerderij, een soort fysieke opslagplaats waar je pokémon zichtbaar rondlopen, en een aantal akkers waar je de belangrijkste grondstoffen kunt verbouwen. Best een knus dorpje dus.**





*Toch mooi dat Game Freak een verwijzing naar de eerste Pokémon-games maakt door de wereld uit tien pixels te laten bestaan.*






Het nieuwe Strong Style- en Agile Style-systeem biedt daarbij een geweldige, extra strategische laag. Ga je voor die eerste, dan krijg je zo'n twintig procent meer aanvalskracht of effectiviteit ten koste van je snelheid. Agile Style doet het tegenovergestelde: meer snelheid ten koste van je aanvalskracht. Beide hebben invloed op de tijdlijn van beurten, waar je ontzettend goed rekening mee moet houden om niet in de val te lopen.

Denk aan een Agile Style-move om vervolgens je extra beurt te gebruiken voor een potion, of juist voor een Strong Style-move in de hoop dat je de pokémon dan verslaat. Doe je dat niet, dan is er een grote kans dat de tegenstander twee keer achter elkaar mag aanvallen en je een groot probleem hebt.

## Tot moes

Ik claim niet dat Pokémon Legends: Arceus een moeilijke game is, maar gevechten zijn duidelijk uitdagender dan voorheen. Met trainers veeg je over het algemeen de vloer aan, omdat ze blijkbaar nog steeds niet voor meer dan drie pokémon tegelijk kunnen zorgen. Wilde pokémon zijn een ander verhaal. Het is een interessante gewaarwording om je legendarische pokémon helemaal tot moes geslagen te zien worden door een Glacie van twintig (!) levels lager, laat staan omsingeld te worden door drie Gligar van level 55 die het je team van zes serieus moeilijk maken.

Ik werd zelfs van een klif geramd door een Rhyhorn terwijl ik een nietsvermoedende Starly besloop in het hoge gras en werd vergiftigd door een Croagunk. Als Legends: Arceus érgens goed in is, dan is het wel de speler het gevoel geven kwetsbaar te zijn in de wildernis.

Daarbij wandelen er sterkere Alpha-pokémon rond die fungeren als een soort tussenbazen en daarom lastiger te vangen zijn. Ze zijn in ieder geval toffer dan de eindbaasgevechten tijdens het hoofdverhaal, waarbij je in realtime aanvallen ontwijkt en ze bestookt met speciale zakjes voedsel. Het idee is leuk, maar de game bestuurt gewoon te

## LOODZWARE BALLEN

**Behalve dat Pokéballen vroeger nog van hout werden gemaakt, speelt Game Freak ook met de functionaliteit ervan. Heavy Balls zijn bijvoorbeeld loodzwaar en moet je daarom praktisch van een halve meter afstand op een pokémon z'n neus gooien. Feather Balls zijn veel lichter en sneller, voor pokémon die gelijk op de vlucht slaan als ze je zien.**

ABRA, HAAL ONS HIER WEG!
SORRY, SNELHEID ZIT NIET IN MIJN TAK VAN DE FAMILIE. DAN MOET JE BIJ M'N NEEF ZIJN.
HEET HIJ OOK ABRA? OF B-BRA?
C-BRA




**"Het vechtsysteem is even wennen, maar daarna wil je nooit meer terug."**

stroef en is te instabiel om er voldoening uit te halen.

## Switch-port

Want ja, soms voelt Legends: Arceus als een Switch-port van een PlayStation 5- of Xbox Series-titel. Met name de natuur oogt soms ruw en eenvoudig, en de framerate kakt vaker in dan je zou willen. Ook is er ontzettend veel pop-in – zeker wanneer je met een van de Ride-pokémon door het landschap raast – en de wereld oogt soms vrij leeg. Er wandelen uiteraard pokémon in rond en er zijn broodnodige grondstoffen die je eenvoudig oppakt, maar verder valt er weinig te zien.

Dat is doodzonde, want de pastelkleurige grafische stijl doet de game ontzettend goed. Onder de juiste omstandigheden kun je zelfs de HUD uitzetten en prachtige plaatjes schieten. Op een wat kleiner scherm, onder een blauwe sterrenhemel op de rand van een klif, is de game dankzij een heerlijk sound design zelfs een serene ervaring. Daarbij vallen de animaties van pokémon zeker niet tegen: ze raken elkaar daadwerkelijk, en soms ook de speler als je zo stom bent om ertussen te gaan staan.

## Prettige verrassing

Her en der laat de game nog wat steekjes vallen. Zo heb je de mogelijkheid om online en lokaal met anderen te ruilen, maar is er geen mogelijkheid om het nieuwe vechtsysteem tegen anderen op de proef te stellen. Ook verzamel je zoveel spullen dat je tas cónstant vol zit en je voor behoorlijk wat Pokédollars telkens moet upgraden. Ik had het ook gewaardeerd als er iets meer verschillende pokémon in de game te vinden waren.

Toch is Legends: Arceus een prettige verrassing. Van een Breath of the Wild-moment voor de serie durf ik niet te spreken, maar het zou doodzonde zijn als een of meerdere fantastische innovaties uit de game niet terugkomen in de negende generatie Pokémon-games. Legends: Arceus durft eindelijk de formule op de schop te gooien en slaagt daar met verve in. Soms bezwijkt Game Freak technisch onder z'n eigen ambities, iets wat enkel een krachtigere Switch op zou kunnen lossen. Maar Legends: Arceus is de frisse richting die we nodig hadden.






**SCORE 82**

Pokémon Legends: Arceus voelt als Game Freaks grote, geslaagde experiment. De gameplaycyclus, het vechtsysteem en het gevoel van ontdekking maken het de meest frisse Pokémon-ervaring in jaren. Helaas weerhoudt het technische aspect Legends: Arceus ervan écht een fantastische game te zijn.

JACCO



Genoeg klusjes te doen om meer tijd te vullen.

30+ UREN



**BASICS**

RPG
GAME FREAK/NINTENDO
1-2 SPELERS
OUT NOW



## DYING LIGHT 2: STAY HUMAN

# DYING LIGHT: STAY YOU, MAN

**Door z'n ongegeneerd lompe actie gecombineerd met parkourgameplay is Dying Light volgens Marvin een van de leukste zombiegames van het afgelopen decennium. Het vervolg brengt niet veel nieuws, maar de lichtelijk geschifte 'ik-heb-net-drie-zombies-van-flatgebouwen-geyeet'-glimlach waar hij al een week mee rondloopt spreekt boekdelen.**




Dying Light is een grote, met zand en rottende lijken gevulde speeltuin waar je niet al te veel bij na hoeft te denken. Lomp rondzwaaien met je wapens is voldoende. En af en toe een koprol. Dat is de reden dat ik de originele game drie keer heb uitgespeeld; niet de graphics of het verhaal, maar de heerlijk lompe actie.
Zit je in hetzelfde schuitje als ik, dan kan ik je nu al gerust-stellen: Dying Light 2 gaat je minstens zo goed vermaken als zijn voorganger. De parkour-gameplay is nog strakker, de game ziet er fantastisch uit, de RPG-mechanieken zitten nét wat beter in elkaar, en het belangrijkste: de fun-factor is gróót.

## Ubisoftiaans

Als we de onderdelen van Dying Light 2 afzonderlijk onder de loep leggen, zal de game je niet verrassen. Techland borduurt vrolijk verder op deel 1 en speelt voor z'n 'nieuwe' mechanieken leentjebuur bij gevestigde RPG's. Toegegeven, bij de eerste verkenning van de speelwereld kreeg ik daardoor even een nare smaak in mijn mond. Het heeft iets Ubisoftiaans: tal van zij-activiteiten en vraagtekens die op de map verschijnen zodra je een nabijgelegen windmolen beklimt. Die smaak verdween al snel, want er is een gigantisch groot verschil met menig Ubisoft-titel: Dying Light 2 heeft een fantastische flow en rondrennen wordt nooit een straf. Binnen luttele seconden ga je van de straat naar een dak, manoeuvreer je langs, over en onder allerlei obstakels, spring je naar een volgend gebouw of val je twintig meter en maak je een koprol om je momentum in stand te houden. Je hebt niet heel veel tijd om stil te staan bij de omgeving, maar gek genoeg voelt die levendiger aan dan ooit.

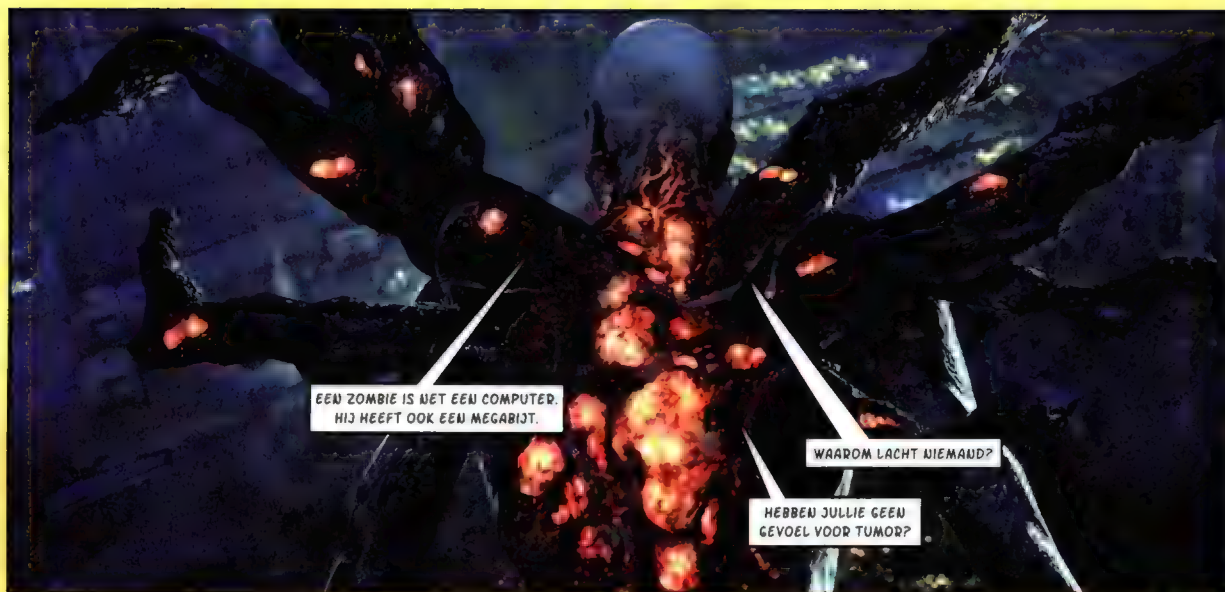
> **"Dat ik bovenop een flatgebouw een vijand pareer, om vervolgens via een soort haasje-overmanoeuvre zijn maatje van het dak te trappen als een of andere WWE-legende."**

## Paars

Het is vanaf het eerste uur duidelijk dat Villedors inwoners een compleet andere verhouding tot het zombievirus hebben dan de inwoners van Harran (uit deel 1). Íedereen is besmet, en iedereen moet daar mee zien te dealen. Het resultaat is een zee aan paars: overal waar overlevenden zijn te vinden staan uv-lichten, zelfs boven ieders bed. Wie namelijk een tijdje in het donker blijft, zal vroeg of laat overgenomen worden door het zombievirus, en dat betekent dat ook de speler niet langer dan vijf minuten zonder uv-licht kan.
Een subtiele twist ten opzichte van deel 1, waarin je ongestoord door kon blijven rennen, want je moet nu goed je handelingen plannen en timen als je niets hebt om je



immuniteit mee op te rekken. Daardoor schijt je net even iets meer in je broek als je een donker gebouw betreedt en omringd wordt door een horde zombies, en nog nét even een verdieping hoger wil omdat je daar een kistje met iets waardevols spot.




## Beperkte invloed

Door de hernieuwde verhouding tot het virus zijn de inwoners van Villedor ook meer aanwezig, en menselijker. Je vangt gesprekken op over hun leven met het virus, hoort een stelletje bakkeleien over een bijensteek en praat met een NPC die niets liever zou doen dan vissen. De wereld wordt hierdoor op een leuke manier uitgediept. Helaas is de variatie ver te zoeken, en kom je daardoor al snel meerdere keren dezelfde NPC's tegen, met dezelfde voice-acting.

Dat uitdiepen van de wereld gebeurt ook via de dialoogopties die je krijgt voorgeschoteld. Ze lijken zelden echt sturing te geven aan een gesprek en bieden vooral extra informatie, met uitzondering van een paar sleutelmomenten waarop je een beslissing moet maken. Al moet ik zeggen dat die beslissingen een beetje tegenvallen en niet veel invloed op de wereld lijken te hebben. Er zijn een paar kampen en NPC's die je kunt helpen, ten koste van het helpen van een ander, en daar houdt het wel op. Techland beloofde grote keuzes die meerdere playthroughs zouden moeten verantwoorden, maar dat lijkt slechts een handjevol keuzes te zijn, terwijl Villedor nagenoeg altijd hetzelfde blijft.

## WWE-legende

Aan de ene kant vind ik het jammer dat Techland niet meer van z'n beloftes waar kon maken, want het verhaal is echt niet slecht en bevat meer dan genoeg Rosario Dawson om het leuk te houden. Helaas is niet elke voice-actor zo sterk als zij, waardoor je sommige gesprekken waarschijnlijk liever overslaat. Ook wat betreft het tempo van het verhaal laat de game wat te wensen over. Het begin is veel te traag en vormt een schel contrast met het momentum waar de gameplay in uitblinkt, maar legt wel een aardige basis voor het 'waar-is-mijn-zusje'-verhaal. Gaandeweg moet je iets te veel backtracken en hele stadsdelen doorkruizen, maar Dying Light 2 komt daar mee weg door z'n retestrakke parkour-gameplay.

Aan de andere kant maakt het mij niet zo veel uit dat ik niet gegrepen werd door het verhaal, want ik werd wél gegrepen door de gameplay. Ik loop regelmatig met een sadistische glimlach door Villedor, en kan niet anders dan lachen als ik er bij stilsta hoe knullig het is dat ik bovenop een flatgebouw een vijand pareer, om vervolgens via een soort haasje-overmanoeuvre zijn maatje van het dak te trappen als een of andere WWE-legende. Hoofden vliegen van lichamen, bloed vloeit rijkelijk en je hebt meer mogelijkheden om te vechten (al dan niet in combinatie met parkour) dan ooit. Veel meer verlang ik niet van deze game.

## De lucht in

In elk opzicht is Dying Light 2 beter dan zijn voorganger, maar de verbeteringen zijn zo minimaal dat hij je niet echt weet te verrassen. De wereld is groter, zeker wat betreft verticaliteit, en rondklauteren in deze betonnen jungle is mede door nieuwe speeltjes als een Zelda-achtige glider een waar genot. De game draait ook nog eens soepel, al is het wel ruk dat je op console moet kiezen tussen 4k/30fps en 1080p/60fps. Gelukkig staat dat de heerlijke flow van het parkouren niet in de weg, en doen het handjevol bugs dat ik ben tegengekomen daar ook geen afbreuk aan.

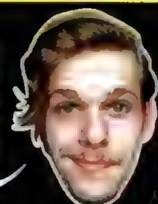
Techland mag van mij tot in de eeuwigheid dit soort games blijven maken, waarin actie en soepele gameplay voorop staan. Die worden immers te weinig gemaakt, zeker in first-person. Dat er ook nog eens een heerlijke sfeer in de game zit maakt het voor mij helemaal af. 's Nachts een groot gebouw beklimmen onder begeleiding van een haperende cello, terwijl zombies en survivors het op de achtergrond uitschreeuwen en de paars belichte stad zich voor je uitstrekt... Man, het is heerlijk, en ik zal hier nog zeker tientallen uren blijven rondhangen. ✪




**SCORE 84**

Dying Light 2 is grootschaliger en sfeervoller dan zijn voorganger, en biedt daarmee precies wat fans van deel 1 willen. Er bestaan betere rpg's, met betere verhalen en betere combat-mechanieken, maar er bestaan te weinig games als Dying Light 2, die lompe actie en heerlijk soepele gameplay voorop stellen. Dying Light 2: Stay you, man. Want je voegt iets belangrijks toe aan het gameaanbod, ook anno 2022.

MARVIN



Een betonnen jungle vol zij-activiteiten.

30+ UREN




**BASICS**

FIRST-PERSON ACTIEGAME
TECHLAND
1 SPELER
OUT NOW

REVIEW
PC | PS4 | PS5

SIFU

# KUNGFUSTRATIE

**Voor iemand die niet van herhaling houdt is Wouter de laatste anderhalf jaar bijzonder vaak dingen opnieuw aan het doen. Deathloop, Hades, Returnal, Demon's Souls: allemaal games die hem door repetitie verder laten komen. Sifu is weer zo'n titel, maar gaat deze kungfu-'em-up daarin eindelijk te ver?**




Kungfu is een van de meest sierlijke vechtkunsten op aarde. Dat weten filmmakers – met name Chinese – al decennia, waardoor we kunnen genieten van vechtsporters zoals Jackie Chan, Bruce Lee, Donnie Yen en Jet Li die in menig film met oogverblindend snelle stoten en schoppen gehaktballetjes maken van hun tegenstanders. Het genre combineert vaak spectaculaire set-pieces met humor en enorm creatieve choreografie, waardoor tijdens het kijken van een goede kungfu-film de whoopwhoops en de lols elkaar in rap tempo afwisselen.

In games is kungfu helaas een stuk minder goed gerepresenteerd, vooral op triple-A gebied. We hebben Sleeping Dogs, die in feite een interactieve kungfu-film is en daarom een van de coolste open wereld-games op de planeet is, en Jade Empire, die wat minder spectaculair is maar zeker niet minder kungfu. Buiten fightinggames, die meestal wel een drunken master of wushu warrior in hun rooster hebben zitten, moet je daarna al snel wat dieper duiken naar B- of indie-games. Dan kom je bijvoorbeeld het bloederige Overgrowth tegen, met knokkende kungfu-konijnen, of Absolver, een knetterpittige online brawler met een bijzonder uitgebreid combatsysteem.

## Lauw

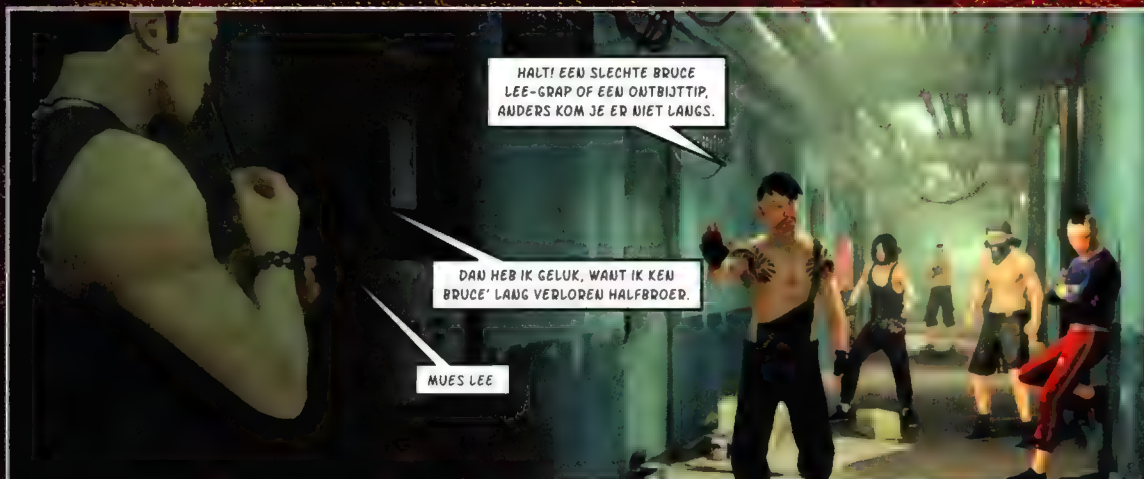
Nou is Absolver best een aardige titel, maar het online model en het feit dat elk gevecht je luttele minuten aan diepe concentratie kost, maken het nou niet bepaald een game waar je makkelijk binnenstrompelt. Verstandig dus van ontwikkelaar Sloclap om delen van hun uitgedokterde vechtsysteem over te zetten naar een heel ander, veel populairder genre: de roguelike. Want hoewel ontwikkelaar noch uitgever Sifu snel zo zullen noemen, is dit toch wel degelijk zo'n 'word-beter-en-u-zal-verder-komen'-game. In extreme mate zelfs, want in Sifu baart heel veel oefening (vecht)kunst.

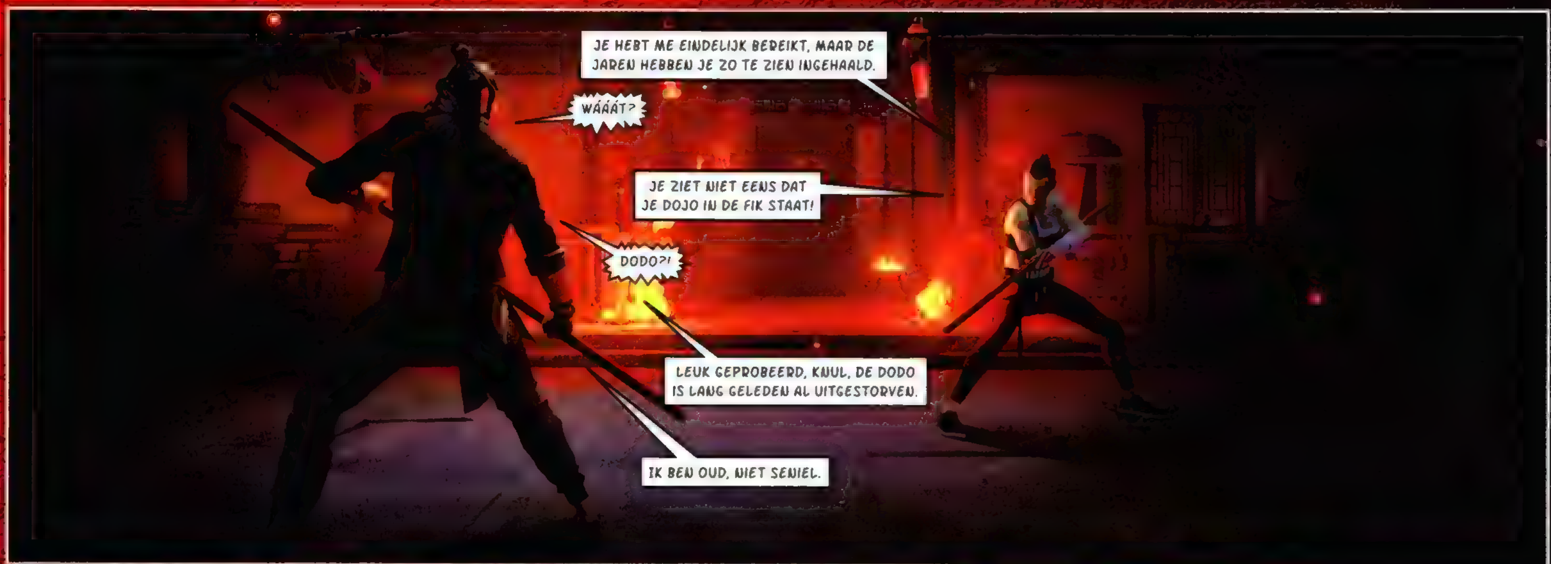
De game presenteert een bijzonder klassiek 'verhaal' waarin jij, een vrouwelijke of mannelijke kungfu-protegé, wraak wil nemen op de dood van je sifu (sensei, meester in het Chinees). Niet geheel verrassend moet je daarvoor een hoop vechtersbazen, groepen tuig en een vijftal eindbazen Khap Choyen, verdeeld over een aantal levels die je – onvermijdelijk – helemaal uit je kop gaat leren. Behalve dat je vrij makkelijk tegen de vlakte wordt gemept tijdens deze reis van vindicatie, is er daarbij nog een andere catch: elke keer als je nokkie gaat, dan word je ouder, net zolang tot je 70+ bent en niet meer kan knokken. Ja, het is inderdaad ook nog een horrorgame!

**TOPTIP!**
Wat de tutorials niet helemaal goed uitleggen, is dat je L1 kan inhouden en dan op en naar kan bewegen met je pookje om aanvallen te ontwijken. Met dank aan Jacco voor deze excellente tip, die ik eigenlijk wel 20 uur geleden had willen weten!

## Warmpjes

Je leeftijd gaat per knock-out steeds sneller omhoog dankzij een oplopende teller, waardoor je binnen een paar knippertjes van je ogen van 20 naar knoertknetteroud gaat. Zaak in Sifu is dus, logischerwijs, om niet neer te gaan. En dat is me een fucking uitdaging! Lekker een beetje rammen totdat je tegenstanders






## DE BESTE VECHTER IS NOOIT BOOS

Behalve je steeds opnieuw laten beginnen en je dope moves elke Game Over af te jatten, is overmoedige mannetjes willekeurig op je af laten stormen het meest frustrerende dat Sifu doet. Je kunt namelijk met een knoppencombo tegenstanders die bijna neer zijn met een finisher afmaken, maar LET OP! Want het kan ook gebeuren dat zo'n fucker jouw klappenregen countert en vervolgens een soort mini-boss wordt! Deze overmoedige mannetjes slaan ongeveer drie keer zo hard en kunnen veel meer klappen aan, waardoor ze een ontzettende pijn in de aars kunnen zijn, vooral in een groep. Voordeel is dat als je ze verslaat, je death counter met 1 verminderd wordt. Het is een interessante mechanic die ervoor zorgt dat de al spannende gevechten nog bloedstollender worden!

neergaan is geen optie, want net zoals in ware martial arts is een goede verdediging minstens zo belangrijk als een sterke aanval. Met de juiste timing aanvallen ontwijken of – beter nog – pareren is de enige manier om eindbazen te verslaan, dus reken op STRESS. Want die eindbazen ontmoet je regelmatig op hoge leeftijd nadat je al een hele woonwijk van hun matties hebt neergehookt, en als je op je 70ste knock-out gaat dan moet je het hele level weer opnieuw beginnen. Daarbij, als je naar een nieuw level gaat, dan neem je de leeftijd mee waar je het vorige level op geëindigd bent. Dus heb ik gevloekt, vraagt u? Oh jazeker! Goddeloos veel!

## HEET

Ik noem Sifu een roguelike, maar er zijn wel manieren om het je kungfu-legende in spé iets makkelijker te maken. Je kunt nieuwe moves leren door XP uit te geven, er zijn bepaalde unlocks die aan je leeftijd, levelscore en hoeveelheid XP gebonden zijn en, heel essentieel, je kunt sleutels en codes vinden om shortcuts mee te unlocken. Het pijnlijke is dat de nieuwe moves die je unlockt komen te vervallen zodra je een level opnieuw begint, en alleen de leeftijd-/XP-/score-upgrades écht permanent zijn. Dus raak maar niet gewend aan die handige Environmental Mastery of Snap Kick, want die neem je alleen mee naar elk opeenvolgende level als je ze achter elkaar in één vloeiende kungfu-knokpartij uitspeelt. Het komt erop neer dat je intens veel geduld nodig hebt, je heel kalm moet blijven tijdens verhitte momenten, je het prima moet vinden om steeds dezelfde dudes opnieuw een pak slaag te geven en je wilt leren van je fouten. En ja, dat zijn een hoop eigenschappen die je ook voor serieuze dingen nodig hebt, zoals werk, sport en... ruzie?

## FUCKING LAVA!

In de praktijk was ik in Sifu heel veel aan het dodgen, wegrennen, met objecten naar bazen smijten en andere cheesy shit aan het uithalen om te zorgen dat ik zo jong mogelijk bleef. Niet bepaald de meest elegante manier van, eh... 'kungfu', maar de opperste concentratie die deze game van me eist, kan ik moeilijk opbrengen. Het is best een stijlvolle titel, met badass vijanden die allemaal als Keanu Reeves klinken, mooi kleurgebruik in de strakke graphics, sterke, solide animaties en pompende muziek die de actie lekker ondersteunt. De actie is ook echt bliksemsvet, met lekker veel diepte in de mechanics, en als je de ene na de andere martial artist tegen de vlakte mept, voel je je echt een Chuck fucking Norris. Daarentegen is die euforie volledig ver te zoeken als je na een sessie van een kwartier voor de 85ste keer met de stok van de eindbaas tot een bejaarde gemept wordt. Fuck, wat is deze game FRUSTREREND! Je moet echt een fucking IRL boeddhist shoalin krijger zijn om alleen bij level 4 komen, dus denk jij zo gud te kunnen gitten, ga dan deze extreme uitdaging aan waarmee vergeleken een Returnal of Hades een wandelingetje door een zonovergoten park is.

> **"Als je de ene na de andere martial artist tegen de vlakte mept, voel je je echt een Chuck fucking Norris."**




**SCORE 84**

Technisch en mechanisch zit Sifu erg solide in elkaar als een sterke beat-'em-up met met een slicke stijl en sfeer. Heb je echter niet een staat van verlichting en eeuwige vrede bereikt, dan kan dit wel eens een extreem taai spelletje voor je zijn en moet de euforie van succes je uren aan repetitie gaande houden.

**WOUTER**



Dit is zó afhankelijk van je geduld/skill-level, dat ik het niet nader kan specifiëren.

**15-50 UREN**




**BASICS**

ROGUELIKE BEAT-'EM-UP
SLOCLAP/MICROIDS
1 SPELER
OUT NOW




# WANDERER

**Eens in de zoveel tijd komt er een parel van een VR-game uit die iedereen met een VR-headset verplicht moet proberen. Half-Life: Alyx is bijvoorbeeld zo'n game. Het net uitgekomen Wanderer voor PC VR en PlayStation VR ook.**

Laat ik er niet omheen lullen: Wanderer is een van de beste en interessantste puzzelgames die ik ooit in VR heb gespeeld. Dit komt ten eerste door de meesterlijke puzzels, maar ook door het verhaal en de vele verschillende omgevingen in de game. Het is typisch zo'n game die volledig is ontworpen voor VR en niet zou werken op een beeldscherm, en ik heb er van begin tot eind keihard van genoten.

## Pratend horloge

In Wanderer speelt tijdreizen een grote rol. Zonder al te veel te spoilen: er zijn in het verleden fouten gemaakt, waardoor de aarde naar de klote dreigt te gaan en de mensheid bijna uitsterft. Om dat op te lossen moet je terug naar belangrijke gebeurtenissen uit het verleden en op cruciale momenten andere keuzes maken, waardoor je de toekomst als het ware stukje bij beetje herschrijft.

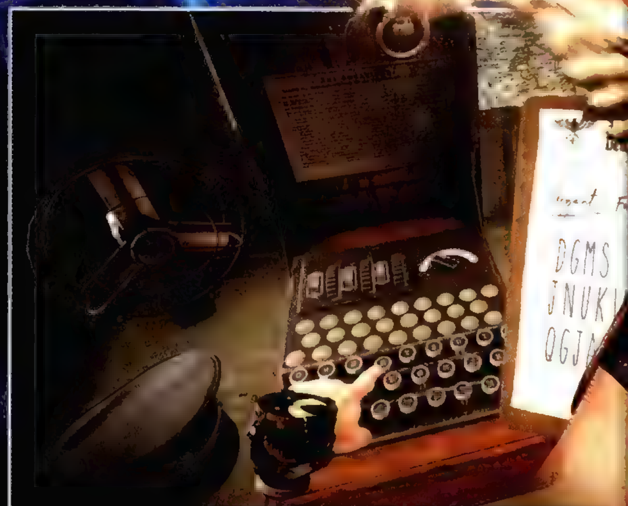
Je speelt met Asher Neumann en tijdens een bezoek aan het appartement van je al lang overleden grootvader kom je erachter dat je opa ooit een belangrijk man was. Hij heeft allerlei mysterieuze apparaten en machines in zijn appartement liggen en overal zijn cryptische aanwijzingen te vinden over hoe ze te gebruiken. Dit appartement is als het ware je hub en iedere keer als je de puzzels ontrafelt transporteer je naar een belangrijke gebeurtenis. Denk dan bijvoorbeeld aan de maanlanding, het ontmoeten van Nikola Tesla, het grootste rockconcert ooit, de Tweede Wereldoorlog, en nog veel meer.

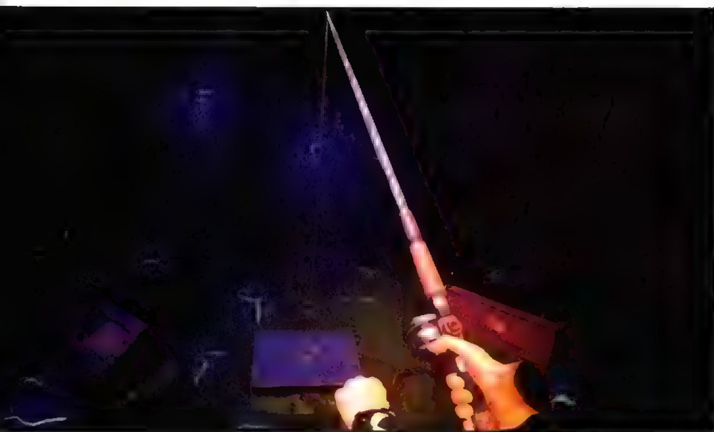
Je grootvader heeft ook een vliegend en pratend horloge achtergelaten in het appartement, dat je helpt in het oplossen van de puzzels. En ik ben blij om te melden dat deze metgezel eens een keer niet fucking irritant is, maar oprecht fijn gezelschap is dat grapjes maakt en je ook echt helpvolle hints geeft tijdens het oplossen van puzzels. Je kunt het horloge zelfs upgraden door speciale diamanten te vinden die overal verstopt liggen, zowel in het appartement als tijdens de vele gebeurtenissen.

## Back to the future

De puzzels zijn geniaal ontworpen, tonen precies wat VR nou zo leuk maakt en zijn op magische wijze aan elkaar verbonden. Eigenlijk moet je alles helemaal zelf ontdekken, maar ik zal je toch een voorbeeld geven van hoe de puzzels werken. Zoals ik al zei maak je de maanlanding uit 1969 mee, maar in tegenstelling tot in ons verleden is















het in de wereld van Wanderer gruwelijk misgegaan op de maan. Zodra je als astronaut zelf op de maan rondloopt (en dat is zo ontzettend vet!) kom je het gecrashte ruimteschip tegen. Na wat onderzoek zie je dat het door de crash niet meer mogelijk is om het ruimteschip te openen. Wat te doen?
Als je verder om je heen kijkt zie je overleden astronauten, er lijkt zelfs een schroevendraaier uit het vizier van een van hen te steken. Was dit opzettelijk gebeurd? Is de astronaut gevallen? Waarom hadden ze überhaupt een schroevendraaier mee naar de maan? Hebben ze geprobeerd iets te fixen? En misschien nog wel belangrijker: kan je de schroevendraaier gebruiken om het ruimteschip open te maken?
Het antwoord is nee, maar ineens herinnerde ik me dat ik in het appartement een slijptol had gezien, die niet helemaal lekker werkte. Via het horloge reis ik back to the future, vervolgens fix ik de slijptol met de schroevendraaier en neem ik de slijptol weer mee naar de maanlanding. En ja hoor, met de slijptol kon ik het ruimteschip openen en verder onderzoek doen naar wat er was gebeurd. In het ruimteschip vond ik dan weer een speciale tang, waarmee ik elektrische draden kan strippen in het appartement... En zo kom je iedere keer een stukje verder en moet je zelfs wisselen tussen de vele verschillende gebeurtenissen. Oh man, het zit zo goed in elkaar!

## Afwasborstel

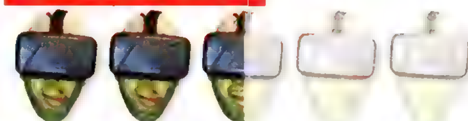
Het helpt daarbij ontzettend dat, net als in Half-Life: Alyx, alles om je heen interactief is. Je kunt werkelijk alles oppakken en onderzoeken en zelfs dingen die absoluut niet boeiend lijken kunnen toch een rol spelen in het oplossen van puzzels. Zo had ik al tientallen keren een smerig fotolijstje in m'n handen gehad, maar kwam ik er pas veel later achter dat ik het lijstje een beetje kan oppoetsen met een afwasborstel. Wanderer zit vol met dat soort momenten.

De game duurt een uurtje of tien en is daarmee, zeker voor een high-end VR-game als deze, niet kort. Toch voelde het veel korter. Ik ben me compleet verloren in Wanderer en toen ik er verplicht weer uit moest komen was ik oprecht teleurgesteld. Ik orakel al jaren over de potentie van VR, en eens in de zoveel tijd komt er een game uit die exact aantoont waarom. Als je een HTC Vive of Oculus Rift of iets dergelijks in huis hebt met een dikke game-PC eraan, is Wanderer verplichte kost. ✖

**SCORE:**



**KOTSGEHALTE:**



### EN OP PSVR DAN?

Ik heb Wanderer niet kunnen spelen op PlayStation VR, maar ik houd toch een beetje m'n hart vast wat betreft de tracking in de PS Move-controllers. Ik ben bang dat de verouderde tracking met zoveel verschillende interactieve objecten, en het feit dat je zo'n beetje de hele game met je handen speelt, de nodige frustratie oplevert als het niet perfect werkt. Misschien beter wachten op PSVR2.



# OOK GESPEELD

## PSST, UITGEVERTJE KOPEN?




## KOMT DAT ZIEN, KOMT DAT ZIEN



**Titel:** Uncharted: Legacy of Thieves Collection
**Platform:** PC, PS5
**Prijs:** 49,99 (of 10 als je een van de games bezit)

Uncharted 4 herinner je misschien nog als de dag van gisteren, maar het is dus alweer zes jaar geleden dat die game is uitgekomen op de PS4. De spin-off Lost Legacy volgde een jaar later, dus de vraag **of het al tijd is voor een 'remaster' kan je dan wel niet meteen met een volmondige "ja" beantwoorden**, maar wel met een "'t ken net", zoals ze dat zo mooi zeggen in het land waar Tjeerd vandaan komt [en ik. Fryslân boppe! – Marvin]. Of betekent dat 'het kan niet'? Nou, in het geval van Uncharted 4 en Lost Legacy kan het dus wel en het kan nu. Moet je natuurlijk wel een PlayStation 5 hebben. Later dit jaar volgt er nog een PC-versie, maar daar moet je dus nog even op wachten.

Ben je al in het bezit van een van deze titels, dan kost een upgrade naar de 'remasters' je een tientje. Heb je de titels nog niet, dan is dit het moment om er vijftig euro tegenaan te slingeren, want **deze games moet je sowieso een keer gespeeld hebben**. Wat krijg je dan? Nou, precies dezelfde games zoals ze speelbaar waren in 2016 en 2017, maar dan zonder de multiplayer. Maar nu wel met drie verschillende grafische modi en ondersteuning van de DualSense-controller.

En eerlijk is eerlijk: die games zien er fantastisch uit op je 4K-tv, met HDR en hoge framerates. Zo mooi, dat ik zo nu en dan het Instagram-scroll-gedrag van m'n vrouw moest onderbreken om haar aandacht op de tv te vestigen, waarna deze op de tv bleef. **Zo mooi dus.** Je kan de games spelen in 'native' 4K in 30fps, in 1440P met 60 frames per seconde en in 1080P met maar liefst 120 beelden per seconde (moet je natuurlijk wel een scherm hebben die dat ondersteunt). Voor mij werkte de performance mode 't beste, want die 1440P wordt mooi opgeschaald naar 4K en **Nathan in een zo goed als stabiele 60 beelden per seconde over je beeld zien rennen, is als Jutta Leerdam over het ijs zien glijden: je moet dat een keer gezien hebben.**



Moet je deze Collection in je collectie hebben? Heb je een van de games nog niet gespeeld, of beide gemist hebben, **dan kan je deze blind halen en er vol van genieten.** Beide games al gecheckt? Dan is het misschien een overbodige luxe, maar voor die tien euro voel je je wel de koning te rijk.

**SCORE 90**

# TEAMWORK MAKES THE DREAM WORK



**Titel:** Vagante (Console Edition)
**Platform:** PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X/S, Switch
**Prijs:** 13,99

Kruipen door procedureel gegenereerde grotten met een beperkt aantal levens, terwijl je allerlei mysteries oplost. Dat klinkt bekend. **Toch is de nieuwste roguelike-actieplatformer van Nuke Nine meer dan een Spelunky-kloon,** al heb je wel een aantal runs nodig om die conclusie te trekken. Daar waar Spelunky vooral excelleert in briljante platformactie, ligt de nadruk in Vagante meer op de combat en springt de schoonheid van het spel niet direct in het oog. Door telkens nieuwe power-ups, wapens en skillpoints te ontdekken, begin je op den duur precies door te krijgen hoe je jouw personage per run zo sterk en behendig mogelijk kan maken.



Vagante is zowel online als offline speelbaar tot en met vier personen en bevat verschillende speelbare classes. **Het is daarom belangrijk dat je aan het begin van iedere run een goede teamcompositie samenstelt.** Zo moeten spelers een keuze maken tussen vijf verschillende classes. Voorbeelden hiervan zijn de schurk (Rogue), de magiër (Wizard) en de ridder (Knight). Bij het maken van deze keuze moet je rekening houden met je speelstijl.

Zo wordt er van je verwacht dat je als ridder voorop in de strijd gaat, en blijf je als schurk op gepaste afstand om je pijl en boog te kunnen laten spreken. **Het sleutelwoord van Vagante is teamwork.** Vind je een ziek zwaard met gekke healing perks, dan geef je die aan je ridder. Als je een boek vindt dat de speler beloont met een double jump of onzichtbaarheid, geef je die aan je boogschutter.

Natuurlijk is Vagante geïnspireerd door Spelunky, maar het doet ook denken aan titels als Rogue Heroes en Rogue Legacy. **Onder de streep is Vagante een heerlijke potpourri van roguelikes,** maar is het Nuke Nine toch gelukt om het een eigen smoel te geven. Interessant teamspel, diepgaande gevechten, ruwe pixel-art en een lekker moeilijkheidsgraad-je maken Vagante tot een absolute aanrader.

**OORDEEL:**











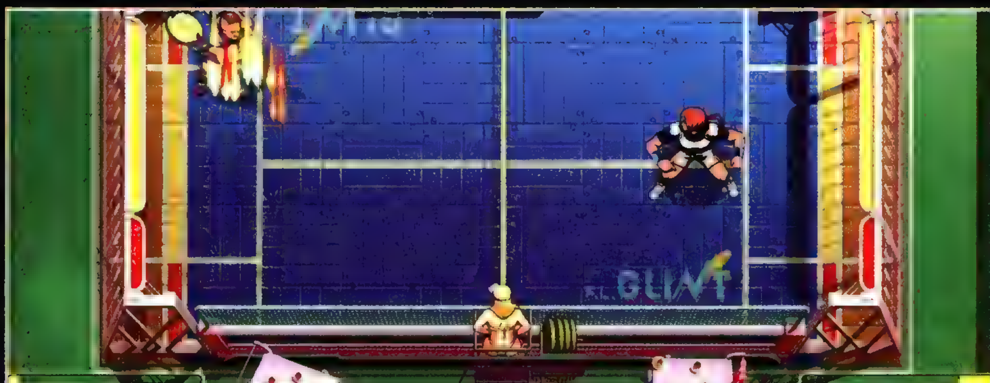


# BIKKELHARDE FRISBEE-FUN



**Titel:** Windjammers 2
**Platform:** PC, PS4, Xbox One, Switch
**Prijs:** 19,99

Soms kom je games tegen die qua gameplay zo goed in elkaar steken dat het verder niet veel uitmaakt wat er aanwezig is wat betreft features. Windjammers 2 is zo'n game. **De snelle actie is zo strak dat de game als een huis staat.** Mocht je niet weten wat Windjammers überhaupt is, praat ik je even snel bij. Windjammers kwam oorspronkelijk uit voor het Neo Geo-arcadesysteem in 1994 en is sindsdien een cult-classic geworden, waardoor er in 2017 een remaster uit werd gebracht.



In feite is de game best een beetje te vergelijken met Pong. Twee spelers strijden tegen elkaar en moeten hun eigen zijde verdedigen terwijl ze puntjes wegsnoepen bij de tegenstander. Dit gebeurt in dit geval door een frisbee te gooien in het net achter de andere speler. Dat klinkt simpel, maar er zijn flink wat extra factoren die daarbij komen kijken. Allereerst **ligt het tempo erg hoog en ben je vooral bezig met de juiste positie kiezen voor een sterke verdediging.** Als het je al lukt om op de juiste plek te staan, moet je ook nog eens goed nadenken over je opties, want je hebt er nogal veel. Kies je voor een lobje, een sprong en smash, zet je misschien je powermove in of sla je de frisbee direct weer terug? Vooral als je net aan de game begint, moet je je vooral richten op je eigen positionering en hoef je echt nog niet te veel gekke moves uit te halen.



Als je de basis een beetje onder de knie hebt, kan je experimenteren met de gevorderde moves en lukt het je zelfs om op regelmatige basis je tegenstander te counteren door precies op het juiste moment toe te slaan. **De persoonlijke ontwikkeling die je meemaakt is een groot pluspunt voor deze game.** Je merkt dat je langzaamaan de ruimte krijgt om nieuwe strategieën toe te passen en als dit ook nog eens z'n vruchten afwerpt, ben je al helemaal een blije frisbee-werper. Je moet deze game vooral zien als een arcadegame. Je hebt een arcade-modus waar je een reeks CPU-personages verslaat, een versus-modus en een online modus. Die laatste heeft een degelijk rankingsysteem en zorgt voor solide multiplayerpotjes. **Veel modi bevat Windjammers 2 dus niet, maar dat is ook niet helemaal niet nodig.** Het spelen van de game, en dan het liefst tegen iemand anders op je bank, is simpelweg enorm vermakelijk. Eigenlijk zijn de arcaderoots van Windjammers nog volop aanwezig in Windjammers 2: pure en simpele gameplay waarbij je maar blijft roepen: "Nog één potje dan!"

**OORDEEL:**







# ALS LINK EEN ZIELENZUIGEND VOGELTJE WAS...



**Titel:** **Death's Door**
**Platform:** PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X/S
**Prijs:** 19,99

Game Pass is op allerlei manieren een fijne service, en dit keer geeft het me de kans om een game die we helemaal gemist hebben in de PU alsnog te bespreken! Death's Door is namelijk zo'n titel waar ik allemaal goede dingen over hoorde, pas ver nadat het logisch was om de game nog mee te nemen in een editie van je favo magazine. **En toen kwam de game uit op Game Pass en ben ik er met toegeknepen neusje in gesprongen!** Diep!

Want Death's Door is, ondanks de vele, redelijk simpele gameplay-elementen, een verrassend diepe game. En dan bedoel ik vooral wat betreft hoe ver je erin kan verdwijnen, want **deze puzzel-action-adventure speelt zo intuïtief, soepel en lekker weg, dat het lastig is om een moment te vinden ermee te stoppen.** En dat ligt vooral aan het levelontwerp, want die zorgt ervoor dat de verschillende gameplay-onderdelen precies vaak genoeg worden afgewisseld om ze boeiend en fris te houden.



Belangrijker nog: de gebalanceerde levels zorgen er ook voor dat je nooit té lang hoeft te backtracken, ondanks het feit dat Death's Door best wel een beetje Metroidvania-achtig is. **Ook zal je vaak genoeg in koeienletters 'DEATH' in beeld krijgen**, maar omdat je meer dan geregeld shortcuts tegenkomt, zul je geen enorme afstanden steeds weer opnieuw moeten afleggen om naar het punt waar je doodging terug te komen. Op zich was een map daarbij soms wel fijn geweest, maar in principe heb je die 90% van de tijd niet nodig. En da's knap!

Dus maak je continue progressie en kom je met fijne regelmaat nieuwe vijanden, omgevingen, vaardigheden en eindbazen tegen. De puzzels zijn daarbij precies moeilijk genoeg voor een kort krabbeltje op het achterhoofd, zonder dat de vaart uit de game gehaald wordt. Rond dat af met een fijn, Ghibli-achtig grafisch stijltje en rond-uit heerlijke, ontspannende muziek, en je mag wel spreken van **een game die zo in balans is dat het een heerlijke harmonie bereikt.** Een fantastische toevoeging aan Game Pass die via de Cloud ook nog eens perfect is om mobiel te spelen op je phone!

**OORDEEL:**



# FRANKENGAME OP WIELEN



**Titel:** **Elasto Mania Remastered**
**Platform:** PC, PS4, Xbox One, Switch
**Prijs:** 8,19

Ik heb een ongezond aantal uren doorgebracht met het spelen van Elasto Mania, en dan bedoel ik zo'n vijftien jaar geleden. Op elke PC of laptop installeerde ik deze maffe motorgame wel even, want er is iets magisch aan dit spel. Ja, ik weet dat Elasto Mania er verschrikkelijk uitziet. De uitstraling is die van een bijzonder middelmatige Flash-game op Spele.nl, maar **als je het perfecte voorbeeld zoekt van waarom gameplay belangrijker is dan graphics, dan heb je met Elasto Mania een goede te pakken.**

Het is erg simpel: je bestuurt een (bestuurder van een) motor en doorkruist slim ontworpen 2D-levels







# KAN NIET WACHTEN OP DE REMASTER VAN DE REMASTER



**Titel: Life is Strange: Remastered Collection**
**Platform:** PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X/S, Switch
**Prijs:** 39,99

Toen ik jaren geleden de geweldige game Life is Strange voor het eerst (uit)speelde, kon ik inderdaad weinig anders concluderen dan dat het leven raar is. Maar **blijkbaar zijn er raardere dingen dan het leven zelf, waaronder de Life is Strange Remastered Collection.** Waarom werd dit gedrocht uitgebracht? WAAROM?!

Laat ik kort zijn: haal deze game niet. **Speel gewoon lekker het origineel, want dat is nog altijd de superieure versie** en hij is ook nog eens stukken goedkoper! De remaster ziet er niet eens veel mooier uit dan Life is Strange uit 2015 en maakt meer stuk dan het toevoegt. De bugs vliegen je om de oren, de ondertiteling gaat helemaal naar de tering zodra je één checkpoint hebt bereikt – en wordt vaak vervangen door de bestandsnaam van de ondertiteling, in plaats van de ondertiteling zelf??!! – en op console kun je hem nog niet eens in 60fps spelen. **Het is bijna knap hoe keihard Deck Nine Games dit verneukt heeft.**

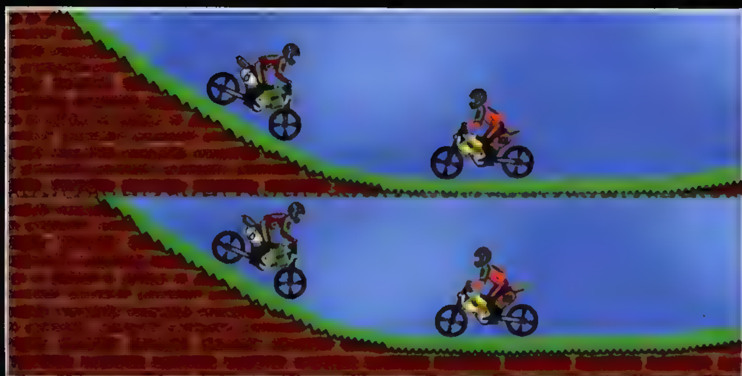


Is er dan helemaal níéts verbeterd? Dat is niet helemaal het geval: er is overduidelijk wat **aandacht en liefde gestopt in de gezichtsanimaties van vooral hoofdpersonen Chloe en Max,** maar die verbeteringen zijn van wisselende kwaliteit. In sommige scenes komt het nog steeds fantastische verhaal daarom beter uit de verf, maar in andere word je er weer aan herinnerd dat je eigenlijk een stomend hoopje poep aan het spelen bent.

Zeker bij andere personages dan Max en Chloe is het soms om te janken: veel gezichten lijken nog lelijker te zijn geworden en bepaalde gezichtsuitdrukkingen komen helemaal niet meer over. **Qua belichting maakt de remaster een stap voorwaarts, maar ook op dat gebied slaat de wisselvalligheid toe:** sommige scenes zijn véél te donker en andere juist weer overbelicht. Alsof ze de game niet echt getest hebben voor ze het uitbrachten (getuige ook de bugs).

Het is zó jammer, want het enorm intrigerende verhaal van Life is Strange staat nog altijd als een huis en verdient een geweldige remaster. Dat dit wanproduct alsnog wordt uitgebracht **voelt als een gigantische klap in je gezicht.** Deck Nine liet met Life is Strange: True Colors zien echt wel kwaliteit te kunnen leveren, maar dat maakt het des te schandaliger dat deze remaster zo'n puinhoop is.

**SCORE 20**





om eerst alle appeltjes te verzamelen en te eindigen bij het bloemetje. Als je met je hoofd iets raakt ben je dood en moet je opnieuw beginnen. Kind kan de was doen! **Het mooie is dat de physics van deze game simpelweg briljant zijn.** Je kan op een hele gekke manier momentum krijgen en je kan op een zwaar onrealistische manier je wielen achter platforms haken.

Door een druk op de knop spiegel je trouwens je hele motor, zodat je de andere kant op kan rijden – handig! Precisie is uiterst belangrijk in Elasto Mania, anders kom je nergens. **Het lijkt zo simpel, maar na tientallen uren zijn er nog steeds manieren om je skills te verbeteren.** Na 22 jaar (!) is er nu een remaster van deze PC-game uitgebracht, die nauwelijks extra's kent. De game draait gelukkig goed en er zijn wat extra levels aanwezig. Verder zijn de textures iets aangepakt, maar voor de nieuwkomers ziet het er nog steeds belabberd uit. En toch ben ik zo blij dat ik weer ouderwets Elasto Mania kan spelen. Ik vrees dat buitenstaanders deze game echt verschrikkelijk vinden, maar hopelijk zijn er wat mafkezen als ik die blij worden van deze lelijke maar briljante game.

**OORDEEL:**





# WORD MEER EEN KATTENMENS



**Titel:** Pupperazzi
**Platform:** PC, Xbox One, Xbox Series X/S
**Prijs:** 19,99



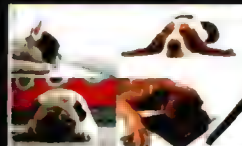
Aangezien m'n vriendin en ik op het moment van schrijven druk op zoek zijn naar een nieuwe doggo-buddy, leek me deze game wel een geschikte mood. Want **wat kan er nou leuker zijn dan foto's maken van schattige hondjes** als je mentaal en fysiek klaar bent zo'n trouwe viervoeter in huis te halen? Nou, best veel. Je bank haarvrij houden bijvoorbeeld. Of poop scoopen.

Okay, misschien is Pupperazzi wel leuker dan uitwerpselen opscheppen, laat ik niet overdrijven. Want met het basisconcept van deze game – maak foto's van doggies – heb je je hart natuurlijk op de goede plek zitten. Maar de uitwerking is nogal goedkoop, en dan druk ik het nog met – onkarakteristieke – tact uit. De muziek bestaat uit koddig bedoelde, vervelende en repetitieve bliepjes (in m'n hoofd speelde ik maar Paparazzi van Lady Gaga af om het te verdringen), **de honden hebben geen animaties** maar zijn dommig rondstuiterende 3D-objecten, er is een groot gebrek aan sound-effects (geen geluid voor het halen van objectives bijvoorbeeld) en het heeft gewoon zo'n algeheel 'we proberen een lekker gekke indie te zijn'-design.



In games zoals Goat Simulator of Octodad werkt dat lullige best wel op de lachspieren, een effect dat ontwikkelaar Sundae Month ook in deze game probeerde te bereiken. Maar helaas, **Pupperazzi werkt eerder op de zenuwen**, in zo'n mate dat ik al met de game stopte voordat ik ook maar een Achievement had gescoord. Hier lust de hond geen worst van. Eh, dat is een uitspraak, toch?

OORDEEL:



# QUIZT JE DAT?

**DE MAANDELIJKSE PU QUIZ**

**Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!**

**prijsvraag@powerunlimited.nl**




**1** **Wat is Marvins favoriete moment in de Dead Space-franchise?**
A) Een baby zien exploderen.
B) De oogbolpenetratie.
C) Babbelen met Kendra.

**2** **Tot wanneer denkt Raf The Settlers te gaan spelen?**
A) Tot diep in de maand maart.
B) Tot diep in 2022.
C) Top diep in de jaren '20.

**3** **Koopt Laura haar games wel eens tweedehands?**
A) Ze behaalt sowieso zilver in de budgetbak-duikcompetitie (achter Graddus).
B) Zelden.
C) Ja, eens per week.

**4** **Welke game dacht Graddus even sealed binnen te slepen?**
A) The Legend of Zelda: Ocarina of Time.
B) The Legend of Zelda: Majora's Mask.
C) The Legend of Zelda: Link's Awakening.

**5** **Met wie kan Aloy zich meten volgens Wouter?**
A) Captain James T. Kirk.
B) Captain Planet.
C) Captain America.

**6** **Welke pokémon van Jacco kregen ruzie in een bubbelbad?**
A) Pikachu en Squirtle.
B) Steelix en Dialga.
C) Onix en Palkia.




**DIT kun *jij* winnen!**

**Mail de juiste antwoorden naar:**
prijsvraag@powerunlimited.nl
**o.v.v. Quizt Je Dat?**
**Vergeet niet je naam en adres te vermelden.**

**Alle antwoorden goed?**

**DAN MAAK JE KANS OP DE LIMITED EDITION VAN TRIANGLE STRATEGY**
**MET STEELBOOK, SPEELKAARTENDECK, DOBBELSTENEN EN MEER**

PRIJSVRAAG RUBRIEK

PU 334 LIGT 30 MAART IN DE WINKELS

# SMORGASBORD

## VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- HEEFT DE ONTWIKKELAAR DIE DE SLECHTSTE GAMETITELS VERZINT ZICHZELF OVERTROFFEN MET EEN TITEL DIE PETERKOELEWIJN AMPER KAN LEZEN ZONDER ACUUT IN SLAAP TE DONDEREN!
- TREKKEN WOUTER EN RAF SAMEN TEN STRIJDE TEGEN DE LEGERS VAN CHAOS, HOPELIJK ZONDER HUN DEADLINE TE VERGETEN IN ALLE CHAOS.
- SOMS MOET JE JE REDACTEURS EEN KAMP IN SCHOPPEN OM GEAVANCEERDE OORLOG TE LEREN, JE SNAPT DIE STRUGGLES TOCH?
- GAAN WE HET GEWOON DOEN: HET MEEST CLICHÉMATIGE ARTIKEL OOIT SCHRIJVEN, GEBASEERD OP NIETS. KOOP DIE PU OF MIS HET!
- DENKT JURJEN DAT ARCADES TELOOR AAN HET GAAN ZIJN, TOTDAT HIJ ZIJN SPACE INVADERS-HUISWERK DOET.
- WIE O WIE IS DE LORD VAN DE ELDEN RING?

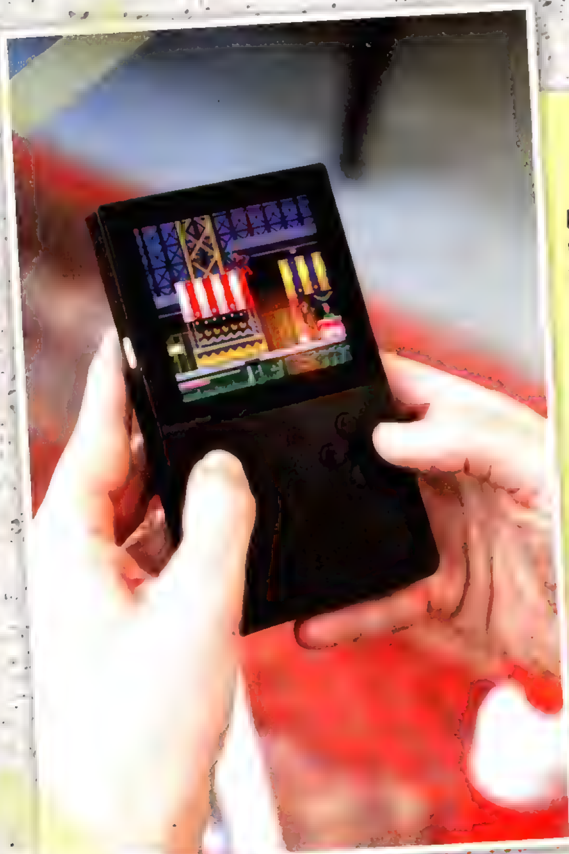
* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

## TV VOOR JJ

Als controllerwerpen een Olympische discipline zou zijn, zou JJ automatisch goud winnen. De beste man vreet controllers op en smijt ze het liefst door de kamer heen. Maar ook met het smijten van controllers moet je tegenwoordig voorzichtig zijn, want een huisdier is natuurlijk zo geraakt en de tv is natuurlijk helemáál heilig. Daar hebben ze in China iets voor verzonnen: de JJ-proof tv! Ja, je kan hakken en zagen op deze televisie, maar de platte beeldbuis blijft werken. Nou, doe ons maar een pallet van die dingen!

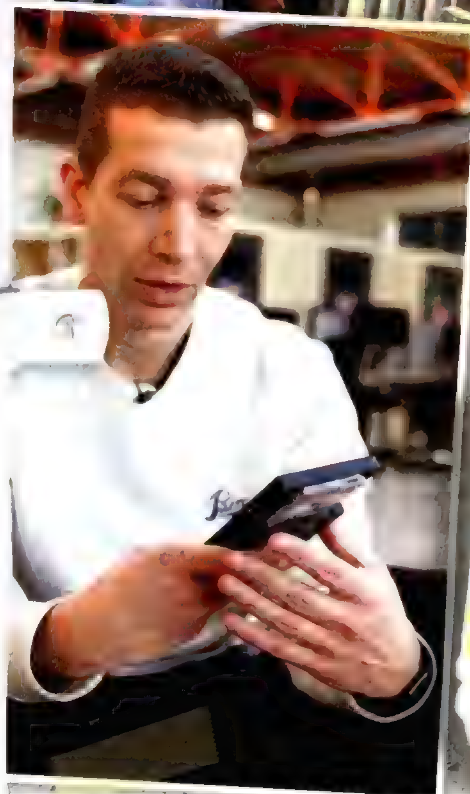






## NOG MOOIER IN HET ECHT

De Analogue Pocket hebben we het vorige nummer al even getoond, maar deze moderne retro-handheld is in het echt nog mooier dan op de plaatjes die je ziet op het internet. Deze moderne Game Boy eet dus je oude GB-games en toont deze op een fraai scherm en geeft zo je oude grijze schijfjes een tweede leven. Met de juiste verloopjes kan je games van andere handheldmerken erin proppen en zelfs op je tv toveren. Wel jammer dat de kleine schoonheid uitverkocht is en pas weer vanaf 2023 (!) leverbaar is, want dit is een hebbeding deluxe!



BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:




YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV



FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/POWERUNLIMITED

## ESPORTERS!

Lijkt net echt he? Met die esports-logo's. Tjeerd, Martin, Cody en Enno hebben allemaal een grote mond en zeggen dat ze de betere zijn in het spelen van videogames. En zo zijn er twee kampen ontstaan. De jongens met de roots in Friesland en Martin en Cody uit de 'randstad'. Oftewel team Vriesvak tegen team Koude Kermis. In de games Fortnite, Apex en Halo: Infinite gingen ze de strijd met elkaar aan en de Friezen gingen er voor deze keer met de eer vandoor en de fans van Vriesvak dus met de prijzen. Er wordt in de wandelgangen al gesproken over een rematch in Warzone...



## ALLE KLEUREN VERZAMELEN!

Hoppa, daar zijn ze dan in het echie: de nieuwe uitvoeringen van de DualSense-controller. Nu nog even doorkomen met die kappen voor op de console en dan zijn we weer even stil voor een maandje.

## HADDEN WE DIT MAAR 30 JAAR EERDER GEWETEN

Super Mario Bros. is een game die we ooit allemaal wel een keer hebben gespeeld. Veel van ons waren in de veronderstelling dat wanneer je levens op zijn en er groot 'Game Over' in het scherm staat, je dus helemaal opnieuw moet starten. Blijkt er dus al die tijd in de handleiding te hebben gestaan dat wanneer je op het titelscherm staat en daar de 'start' en de 'a-knop' tegelijk indrukt, je gewoon verder gaat waar je gebleven was. Onze Sam wist dit al die tijd, maar waarom hij het nooit gedeeld heeft met de rest is ons nog steeds een raadsel...



PU! @PowerUnlimited 8d
Hadden we dit dertig jaar geleden maar geweten...
pu.nl/artikelen/feat...

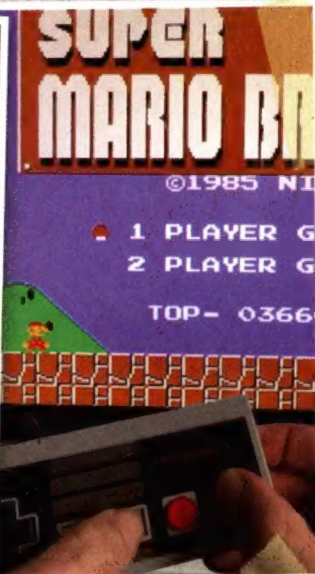


Sam @Spainkiller 8d
@PowerUnlimited Straks gaan jullie me ook nog vertellen dat jullie niet wisten dat een tweede speler de eend kan besturen in Duck Hunt? ;)



PU!
@PowerUnlimited

@Spainkiller Wacht, wat?



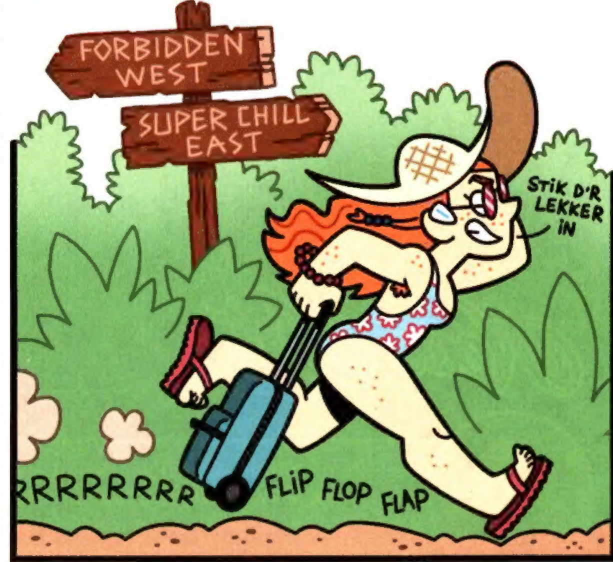

## FRAMEDROP

JORDI PETERS









# Neo's Art



Gekieteld door de werken van Juan Giménez en het masker in Ghostwire: Tokyo, tekende Neo deze 'ExplOni'. Als de game van Tango Gameworks echt zo vet wordt dat je er een tattoo van zou willen zetten, houd dan je borst maar vrij voor dit prachtige werkje!